

Прометид

Созданный

Перевод: Егор Мельников

Обложка: Роман Родин



Повествовательная ролевая игра
об украденных жизнях

*Мне знаком вид отворачивания в твоих глазах
Тебе его не спрятать.*

*Я видел его отпечаток на множестве других лиц.
Кому как не мне знать, что такое отторжение?*

*О да, тебе страшно смотреть на все эти шрамы и раны, зашитые нитями.
Будь я по-настоящему жив, этого было бы достаточно, чтобы отправить меня на тот свет.*

*Но я не жив.
Пока ещё нет.*

*Я не живу в том смысле, который ты вкладываешь в это слово.
Внутри меня горит пламя, которое оживляет мою мёртвую плоть:
Эти ноги, ступавшие по самым отдалённым уголкам света,
Эти руки, которые убивали людей.*

*И я иду дальше с великой целью.
Не стой у меня на пути.
Эти руки убивали людей.*

Пролог:

Ягнёнок и тигр

*Агнец молодой,
Кто тебя породил?
Знаешь ли ты
Кто тебя породил?
Уильям Блейк, “Агнец”.*

*Кто огонь в тебя вложил?
Кто сплетал канаты жил?
Слышал сердца мощный гул?
Плоть твою ломал и гнул?
Уильям Блейк, “Тигр”*

Первый день

Агнесса Грей: Как там Мари, Брайан? Да и сам как?

Шериф Брайан Тирни: Ну, первое время было довольно паршиво. Честно говоря, и сейчас не лучше. Мало того, что мы год оправлялись после того случая с автобусом – а он изрядно потрепал нам нервы, - так теперь ещё это... Чёртов огонь не унимается до сих пор, хотя все говорят, что уголь должен был выгореть ещё пять лет назад. Иногда я думаю, что нам просто нужно упаковать вещи и переехать подальше отсюда, как это сделали все остальные. Я это к тому...

АГ: Всё в порядке, Брайан. Вдохни поглубже. Тебе хоть удалось поспать прошлой ночью?

БТ: Не беспокойся за меня, док. Но спасибо. Готова идти?

АГ: Да, диктофон уже работает.

БТ: Секунду, давай захватим вот это. Прошу прощения, что у нас такие неудобные стулья. Других просто нет.

АГ: Он точно должен сидеть в фиксаторах?

БТ: Док, он парню руку сломал, когда тот его задерживал. Ты уверена, что не хочешь поговорить с ним в тюрьме? Я бы почувствовал себя гораздо спокойнее, если бы между ним и тобой оказалась старая добрая решётка.

АГ: Я так не работаю, ты же знаешь. Где моя ручка? Должна заметить, выглядит он не слишком-то агрессивно. Он что-нибудь говорил с тех пор, как вы притащили его сюда?

БТ: Даже не пикнул. А уж мы-то старались его разговаривать. Давай я посижу здесь на случай, если возникнут какие-нибудь проблемы.

АГ: Даже не представляю, как могут возникнуть проблемы с парнем в наручниках такой толщины. Полагаю, с моей стороны бессмысленно просить тебя подождать за дверью?

БТ: Даже не думай.

АГ: Хорошо. Приступим.

АГ: Сэр, моё имя Агнесса Грей. Я профессиональный психолог. Мне нужно задать вам пару вопросов. Вы слышите меня? Понимаете, что я говорю?

АГ: Ладно, если вам не хочется разговаривать прямо сейчас, я вас прекрасно понимаю. Но если вас это не затруднит... я была бы очень признательна, если бы вы дали какой-

нибудь знак, что слышите меня и понимаете, что я говорю. Меня вполне устроит, если вы просто поднимете руку или пошевелите пальцем. В обратном случае...

БТ: Господи! Ну и глазища!

АГ: Брайан!

БТ: Прошу прощения. Буду молчать, как рыба.

АГ: Хорошо, сэр. Спасибо, я это ценю. Зрительный контакт – очень хороший признак. Теперь, если не возражаете, я задам вам несколько вопросов. Вас не затруднит ответить на них?

Верни: Можете называть меня мистером Верни, если вам это н-н-нужно...

АГ: О, вы... то есть... хорошо. Я могу называть вас так, потому что это ваше настоящее имя?

В: У меня н-н-нет настоящего имени.

АГ: Ясно. Итак, мистер Верни, вы знаете, где находитесь? Почему вы здесь?

В: Скажите ещё раз, кто вы?

АГ: Я Агнесса Грей. Психолог.

В: Вы здесь потому, что они сомневаются в м-моей...м-моей вменяемости, верно?

АГ: Вы помните, за что вас арестовали прошлой ночью?

В: Обычно я х-х-хожу там, где л-люди не могут или н-не хотят...

АГ: Вы помните, где вас арестовали?

В: Да. В д-детском садике. Такое с-с-спокойное место, даже в шторм. Мне так жаль, что я потревожил их с-с-сон.

БТ: Сукин сын!

АГ: Брайан!

БТ: Доктор, по-моему, мы уже достаточно услышали.

АГ: Это уже мне решать. Будь так добр...

БТ: Ладно, ладно.

АГ: Вы знаете, в каком городе сейчас находитесь, мистер Верни? В каком штате?

В: Мы правда должны говорить об этом? Это так утомительно.

АГ: Если хотите, можете со мной не говорить. Это предварительное интервью. Завтра вас переведут в следственный изолятор, и там с вами будут говорить уже по-другому. Кроме того, если вы хотите иметь законного представителя...

В: Довольно. Я поиграю в вашу игру. Да, я в тюрьме в Эплтауне, в штате Пенсильвания, в тени Белых Гор, которые были известны своими залежами антрацита, пока последнюю шахту не закрыли пятьдесят лет назад. Во всяком случае, так мне рассказывали. А теперь слои антрацита горят под землёй, отравляя сельскую местность, когда-то богатую клёном, сосной и л-л-лавром. Вы когда-нибудь ходили по улицам на западной стороне города, доктор? Там, куда добралось под земной поверхностью неторопливо распространяющееся пламя? Видели мёртвые деревья с сожжёнными корнями? Видели пузырящийся асфальт, серные испарения, поднимающиеся из трещин, змеящихся по тротуарам? Я видел. Я хорошо знаю этот город. Его улицы, его жителей. Даже невзирая на то, что *они* не знают *меня*. Этот город был моей тюрьмой множество лет.

АГ: В документах указано, что вы незаконно проживали в заброшенной церкви в западной части города...в Призрачной церкви. Долго вы там жили?

В: Я живу в этом обречённом г-городе уже десять лет... Таков был мой уговор с ангелом, и теперь он подходит к концу. Не сказал бы, что буду скучать по этому месту.

АГ: Церковь... эта часть города практически непригодна для проживания. Огонь достигает там самой высокой температуры. Я удивлена, что вам удалось провести там достаточно долгое время. Вы не боялись, что крыша здания просто обвалится? У вас был при себе пожарный газовый извещатель?

В: Я внимательно изучил это место, и оно верно служило мне на протяжении всего времени проживания. И, к тому же, у меня нет никакой возможности избежать пожара или распространения пламени. Я уже был там, когда зародилось пламя. Его растопил мой гнев, и мои муки стали его топливом. Неважно, где я окажусь. В том или ином виде опустошение вечно составляет мне к-к-компанию. Я был создан... таким.

АГ: Позвольте мне внести ясность. Вы говорите, что антрацит, пылающий под землёй в этом городе уже десять лет, - ваших рук дело? Что заставляет вас так думать?

В: Я был в ш-шахтах. Я спустился в туннели д-десять лет назад. Огонь мне н-не друг, но к-когда мне нужно, я могу использовать его в своих целях.

АГ: Мистер Верни, вы можете сказать, чем вы занимались ночью на кладбище, когда вас арестовали?

В: Ж-ждал кое-кого. Д-думал о том, кого ненавижу больше всех остальных. Скажите мне, доктор... у вас есть дети?

АГ: Мы здесь не для того, чтобы говорить обо мне, мистер Верни. Вы знаете, какой сегодня день? Можете назвать дату?

В: Сегодня понедельник, доктор. Двенадцатое.

АГ: У вас есть кто-нибудь, кому я могла бы позвонить? Какие-нибудь родственники, которых нужно оповестить, где вы находитесь?

В: Вы не из этого города, правда, доктор? Раньше я вас не видел. Кажется, ваше лицо мне незнакомо.

АГ: Я не живу в Эплтауне, мистер Верни. И я хорошо помню, что мы с вами никогда не встречались.

В: А я вот не очень хорошо помню. Иногда память меня подводит. Иногда я задаюсь вопросом, а правда ли я – тот, кем себя считаю. Или просто один из его обманутых, жутких потомков.

АГ: Как часто у вас случаются провалы в памяти, мистер Верни?

В: “Мы остаемся незавершенными, пока некто более мудрый и достойный, чем мы сами, не поможет нам бороться с нашими слабостями и пороками”.

АГ: Прошу прощения... это была цитата?

В: Вы читали *Современного Прометея* Мэри Уолстонкрафт Шелли?

АГ: Это название книги? Прошу прощения, не приходилось. А мне стоило это сделать?

В: В-вы могли бы найти её занимательной. Н-н-невзирая на всё неточности, она могла бы сказать вам, кто... я... такой.

АГ: Каким образом? Вы считаете, что эта книга имеет какое-то отношение к...

В: “Скоро волны унесли его, и он исчез в тёмной дали”. Это сказано обо мне, доктор. Н-н-нам не о чем говорить. Прощайте.

АГ: Мистер Верни... мистер Верни, само собой, я не могу заставить вас говорить, но, уверена, для вас будет лучше, если вы проясните некоторые детали...

АГ: ...

АГ: Хорошо. Если вы измените своё решение, знайте, что я буду в городе до конца этого дня.

БТ: [невнятно]...открыть тебе дверь.

АГ: Спасибо.

АГ: Ого, у меня все волоски на руках поднялись от статики.

БТ: Слушай, Эгги. В городе полно людей, которые готовы линчевать этого больного ублюдка за то, что он сделал. И если бы я только не был офицером полиции, я бы возглавил эту толпу. Прошу тебя, скажи, что ты не собираешься списать действия этого урода на невинность или что-нибудь в этом духе.

АГ: Брайан, это от меня не зависит. Судья Картер получит мой рапорт в пять вечера. Этот парень может и правда бредить, а может просто прикидываться. Я предоставлю выяснять это кому-нибудь другому. Он способен разговаривать, мыслить, понимать, что его окружает. Я бы взяла ситуацию в свои руки и отправила его в городской следственный изолятор.

БТ: Да уж, вздохну полной грудью, когда от него избавлюсь. Ты когда домой собираешься? Слышал, что обещают ещё один ураган.

АГ: Я планирую провести эту ночь в В&В.

АГ: О, опять я забыла выключить диктофон. Всегда его...

Первая ночь

АГ: Ммм... так... соберись. Сейчас три часа ночи. Только что видела странный сон. Раньше я ничего не видела во сне. Надо записать всё на плёнку, пока не забыла. Я стояла на... вроде как, на поле, покрытом мёртвой травой. Передо мной... стояла высокая женщина. Я не видела её лица. На ней было что-то вроде вуали; белой вуали, закрывающей лицо... ээ, так... начинаю забывать. Мы стояли у подножия огромного распятия, только... только Христос висел вниз головой. А потом эта женщина... протянула ко мне руки. Правая рука была яркая, как солнце, а левая, наоборот, была очень тёмная. Чёрт. Начинаю засыпать. Детям звонить ещё рано. Сделаю это сразу с утра, как проснусь. Узнаю, сильно ли Билли устаёт в школе. Господи, сколько ж дерьма в этой начальной школе. Головы им поотрываю, если не перестанут так загонять моих детей. Ага, что может быть лучше. “Сегодня на телеканале Фокс: мать-одиночка убила несколько человек, приёмные дети снова оказались сиротами”. Боже, опять начинаю язвить. Хмм... эта женщина – моя мать? Хотелось бы мне увидеть её лицо. Может быть, я бы вспомнила её. Ладно, может, мне стоит ещё полистать книжку мистера Верни. Где я её...

Второй день

АГ: Брайан, ты в порядке? Выглядишь как-то паршиво. Я начинаю за тебя волноваться.

Б: Давай просто зайдём внутрь. Не обращай на меня внимания, правда.

АГ: Честно говоря, не совсем понимаю, зачем я нужна. В смысле, я же отослала рапорт ещё вчера. Зачем было вызывать меня снова? Хорошо хоть соседи согласились посидеть с детьми ещё немного. Я же скучаю по ним, хоть и задерживаюсь всего на день. О, чёрт, Брайан, прости. Я идиотка.

Б: Не извиняйся, док.

АГ: Ладно, наверное, тебе и самому это в тягость. Просто не вижу смысла всё это делать.

Б: Судья Картер говорит...

АГ: Знаю, знаю, я связалась с ним по телефону, как только рассвело. Он хочет получить больше деталей, и я их ему пришлю. Знаешь, должна признаться, я рада, что ты побудешь

со мной. В смысле, сначала я этого не хотела, но что-то в этом парне действует мне на нервы. Я знаю, что он в наручниках и прикован к полу, и даже такому верзиле, как он, никогда не вырваться из таких цепей, но...я рада, что ты здесь.

Б: Эгги, я... я обещаю, что ничего не произойдёт. Даю слово.

АГ: Тогда пойдём.

АГ: Начинаю интервью.

АГ: Мистер Верни. Как вам спалось?

В: Доктор. Я почти не спал. Как всегда.

АГ: Как вы себя чувствуете сегодня?

В: Двигаюсь, дышу, мыслю. Это всё, что мне нужно.

АГ: Хорошо. Похоже, сегодня вы говорите с меньшим трудом.

В: Да. Полагаю, это из-за ночного урагана. Такая погода восстанавливает мои силы.

АГ: Да, ураган был неслабый. Отличный фон для чтения книги, которую вы вчера упомянули. Но у неё другое название, вы не знали?

В: Да, более распространённое.

АГ: Франкенштейн. Я и не думала, что книга так отличается от фильма.

В: Вы прочитали её, д-доктор?

АГ: Я отыскала её в библиотеке и пробежалась глазами. И всё задавалась вопросом, почему вы считаете, что в ней говорится о вас.

В: Я сказал, что она даст вам понять, кто я такой.

АГ: Да, вы действительно так сказали. И кто же вы – доктор, Виктор Франкенштейн? Или создание, которое он сотворил?

В: О, эта книга многое говорит о том, что я пережил, но там слишком много ошибок в деталях. У меня есть кое-какие соображения относительно вопроса, кто мог рассказать мадам Шелли мою историю. О, эта бедная женщина... хотел бы я в-встретить её. Наверное, она тоже чувствовала себя одиноко. Она потеряла и мать, и отца, и детей, и мужа. Уверен, она и сама отождествляла себя с ч-чудовищем из романа, как одинокий человек, попавший в незнакомую страну.

АГ: Значит, вы сравниваете себя с монстром из этой истории... У него нет имени, а вчера вы тоже сказали, что настоящего имени у вас нет.

В: Мой с-создатель не дал мне имени, это правда. Ф-Фр-Франкенштейн – это его имя, а не моё. Вы знаете имя, которое некогда ассоциировалось с отвагой и доблестью? С легендой о Георгии Победоносце?

АГ: Нет. Но расскажите, пожалуйста, то, что вы знаете о Викторе Франкенштейне.

В: С удовольствием. В книге он представлен утончённым человеком из мира науки и знаний. В жизни он был фанатиком, готовым использовать химию, колдовство, науку – всё, до чего могли дотянуться его руки, - только бы воплотить те жуткие образы и идеи, которые отравляли его сознание. Он изнурял себя голодом и постоянной работой. Его руки тряслись, когда не держали скальпель или пилу, а губы подрагивали, пока он что-то шептал невидимым сущностям, доступным лишь его взору. Видите ли, он украл те знания, которые применял в работе. Его сознание заполонили концепции и подсчёты, которые не предназначались для смертного разума. И оно жгло его изнутри; он был объят пламенем каждую секунду своего бодрствования. Каким-то образом он сумел узреть Пирос своими жадными глазами, и его мозг был сожжён им - и искалечен.

АГ: Прошу прощения... Пирос?

В: Неугасимое пламя. Божественный огонь. Анимирующая сила, пылающая глубоко внутри меня даже сейчас. Внутри всех представителей моего вида. То, что заменяет жизнь всем, кто был создан таким же демиургом, как и мой ж-ж-жестокий творец. Мы называем себя Прометидами - в честь мифического похитителя пламени. Вместо души мы н-несём в себе украденный им огонь.

АГ: Очень интересно. Значит, есть и другие, такие же, как вы? Братья, сёстры? И сколько же он вас сотворил, этот доктор?

В: Мой создатель вдохнул жизнь только в меня. Но было и несколько человек, совершивших подобное осквернение до него. А хуже всего, что такие чудовища, как мы, плодим новых чудовищ. Конечно, сначала я ничего об этом не знал. Первые несколько месяцев жизни я провёл в качестве лабораторной крысы. Шелли не стала упоминать эту часть моего существования. Доктор меня испытывал. Какую боль я могу выдержать, сколько могу прожить без еды, в каком холоде, в какой темноте? Один день мучений сменялся следующим. Но настал момент, когда я вдруг понял, что мой создатель боится меня. Он был слаб; я же был заточён, но силён. Когда он начал пытаться меня электричеством, оказалось, что оно не р-р-разрушает меня, а только подпитывает мои силы. Излечивает меня. Даёт мне возможность освободиться. Если бы я только мог убить его прямо там, прямо тогда. Я хотел это сделать, но что-то остановило мою руку. Какое-то дремлющее представление о святотатстве, которое я совершу, если уничтожу своего создателя. И вместо того, чтобы убить его, я сбежал.

АГ: Мне жаль слышать, что вас подвергали таким унижениям.

В: Унижениям? Это было лишь тенью той муки, которая ожидала меня после побега. Медленно приходящее понимание того, кто я есть – зарождающееся прозрение той страшной истины, что на всей земле н-нет места для такого, как я. Это было подлинным святотатством, таким, которое невозможно простить. Взвалить на меня бремя существования в качестве *имитации* человека, не имеющего настоящей связи с миром живущих...

АГ: Расскажите мне о других, кого вы упоминали. Вы говорили, что есть и подобные вам.

В: Мой создатель был только последним из демиургов, внедривших Пирос в человекоподобную оболочку. Возможно, его методы препарирования и использования электричества были лишь грубыми заменителями давно утраченных знаний. Трудно сказать. Есть ещё четыре потомственных линии, которые мне известны, и все они уходят корнями в древнейшие времена. Непри верят в миф об Осирисе - боге, который умер, однако родился вновь. Галатеиды, созданные из тел прекрасных усопших, часто рассказывают греческий миф о человеке, который слепил статую женщины восхитительной красоты и решил её оживить. Таммуз – покойники, реанимированные с помощью земли и глины, - становятся тёмными отражениями легенды о Големе. Что касается Улган, то они воскресают из тел, разорванных на части и собранных заново духами по велению какого-то чёрного шамана. Первые творцы этих созданий забыты давным-давно, однако каждый из нас ещё помнит, как создать нового представителя своего вида. И рано или поздно мы обращаемся к этим знаниям. Я и сам это делал... слишком много раз. В конце концов, беда никогда не ходит одна. И каждый из нас участвует в этом долгом, долгом паломничестве, пока не завершит наконец свою Великую Работу.

АГ: Великую Работу?

В: Наша плоть сформирована с помощью алхимических знаний. Все мы ищем того же, что и алхимики. Только недавно я стал понимать, что это иллюзия. Я уже отказался от этой цели.

АГ: Не понимаю, о чём вы.

В: Нет? Тогда вы никогда меня не поймёте.

АГ: А какова судьба вашего отца... доктора, который вас создал?

В: Давайте ограничимся тем, что я от-томстил ему. И м-моя месть не была ни быстрой, ни милостивой.

АГ: Вы всегда хотели ему отомстить?

В: Не с самого н-начала. Если я когда-либо и чувствовал себя счастливым, то это было той ночью, когда я сбежал из своей камеры пыток. Я бежал по ночному лесу, впервые за долгие недели не чувствуя боли. Я был свободен. Я позволил прохладному ночному воздуху ус-спокоить мои нервы. Я изумлялся ароматам ночных цветов, постукиванию и потрескиванию, издаваемому насекомыми. Впервые в жизни я увидел звёзды. Маленькие драгоценные камни, светящиеся в небе. Я думал, что могу их потрогать. Я потянулся вверх, и только тогда они поднялись на свою подлинную высоту. Я рассмеялся. Когда взошла луна, я почувствовал сильнейшее желание поговорить с ней, но речь давалась мне с большим т-трудом. Звук собственного голоса наполнил меня чувством ужаса. Я побежал, и бежал до тех пор, пока наконец не упал и не погрузился в сон безо всяких видений. Я проснулся с рассветом где-то на кладбище с проржавевшими решётками. Я услышал г-голоса; они напугали меня, и я спрятался. Я стал наблюдать из-за увядшего дерева и увидел, как небольшая группа крестьян собирается вокруг отверстия в земле со слезами на глазах. Из их слов я понял достаточно, чтобы окончательно перепугаться. Когда они ушли, я бросился к свежeverкопанной могиле и начал рыть землю своими р-руками. Я думал, что они п-п-похоронили кого-то живьём - понимаете, я тогда не знал настоящей разницы между жизнью и смертью. Я проломил крышку гроба и п-притянул мёртвое тело к своей г-груди. Я стал баюкать его и шептать ему на ухо с трудом сложенные слова, убеждая его, что... что... что всё б-будет... будет в порядке. Я вытащил его наружу, на солнечный свет. Я думал, что тёплые лучи смогут его пробудить. Я держал его голову у себя на коленях, покачивая его взад и вперёд, поглаживая его волосы. Там они и нашли меня, когда вернулись с цветами и с-с-свечами. Нетрудно себе представить, как они отреагировали. Такая реакция ожидала меня ещё множество раз. Не знаю, почему я так долго не мог понять, что моя п-п-природа делает меня неп-приспособленным для человеческого коллектива.

АГ: Почему вы так говорите? Я имею в виду, негативная реакция тех людей совершенно естественна. Но если не принимать в расчёт этот инцидент, что заставляет вас думать, будто ваша природа делает вас чужаком?

В: Я не должен существовать, доктор. Нас, Прометидов, попросту не должно быть на этом свете. Вы можете сами это почувствовать прямо сейчас, если будете честны с собой. Неуютность и дискомфорт из-за моего присутствия. Правда? Это инстинктивное отвращение. Мы называем его Отторжением, и именно из-за него никому из нас не суждено н-н-найти своё место среди людей, которым мы подражаем изо всех сил.

АГ: И подобное... Отторжение, как вы его называете... оно присутствует постоянно? Вы думаете, именно в нём кроется причина изоляции, которую вы описываете? Одиночества, которое вы чувствуете.

В: Я ничего не говорил об одиночестве. И я н-не утверждал, что Отторжение чувствуют только люди. Сама природа противится нам. Со временем присутствие одного из нас продуцирует на весь ландшафт гибель и разложение. Как по-вашему, почему вся местность вокруг этого города так отравлена и бесплодна?

АГ: Разве причина не в подземных пожарах?

В: Если бы я не поджёг залежи антрацита, когда прибыл в город, Отторжение нашло бы своё проявление в другой форме. Нас ждала бы чума. Засуха. Какой-нибудь невидимый загрязнитель. Какой-нибудь всеми забытый механизм. Пока я здесь, законы природы направлены на р-разрушение всего живого, и так будет продолжаться до тех пор, пока я не уйду.

Вторая ночь

БТ: Эгги, это Брайан... Может быть, это мой последний шанс... не знаю, слушаешь ли ты эти записи каждую ночь или нет, но если ещё не поздно... не приезжай завтра, Эгги. Не возвращайся. Покинь город. Ни с кем не говори, не звони ни мне, ни судье Картеру. Просто уезжай и не возвращайся. Тогда есть возможность, что он... Он опасен, Эгги. Не знаю, что ему от тебя нужно, но он опасен. Ты должна держаться в стороне. Пожалуйста.

АГ: Боже, почти рассвет. Похоже, мне надо выговориться. Почему этот сукин сын никак не уберётся из моих мыслей? Его история... Жестокий отец, чувство заброшенности, соматические и сенсорные искажения. Отрицание настоящей связи с собственным телом. Мысль о том, что он нереален и это может сказать любой из окружающих. Может, он шизофреник? Его одержимость телами... мог ли он действовать в соответствие со своими отклонениями, когда его арестовали две ночи назад?

И что он делал с телами усопших?

Этой ночью я опять видела сны. Нужно всё записать. Перевернутое распятие. Женщина в белой вуали. В одной руке у неё светящаяся монетка, в другой – такая же, только тёмная. Может, это действительно моя мать? Или кто-нибудь ещё из моего детства? Чёрт возьми, почему я так мало помню о своём детстве? Завтра позвоню доктору Гарнер, узнаю, не кажется ли ей всё это чем-то вроде прорыва? А, нет, она возвращается из путешествия только к концу месяца. Чёрт. Может, мне следует прослушать сегодняшние записи? Хотя нет, лучше собраться и подарить себе ещё часок сна.

Третий день

АГ: Сегодняшний разговор предлагаю начать с того, как вы попали в Эплтаун.

В: О да, вы можете найти эту историю познавательной, доктор. Я попал сюда, когда шёл по следу своего врага. Того, кого я презирал больше, чем любого другого, кто попадался мне на пути. Таким образом, в Эплтаун я вошёл, полный решимости отомстить за себя. И всё же, спустившись в шахты, я обнаружил только оставленную для меня ловушку. Тот, кого я преследовал, уже давно отсюда ушёл, и подземные коридоры кишели голодными до человеческой плоти Пандорианцами.

АГ: Пан...Пандорианцами. Это от слова... Извините, я знаю, кто они такие?

В: Отродья Флюкса, самого н-н-необузданного аспекта Пироса. Хаос и ужас, получившие форму. Результат провального или заведомо неправильного использования Божественного огня. Любой Прометид, пытающийся создать ещё одного из своего рода, рискует сотворить вместо этого свору Пандорианцев. Новые фрагменты тела. Руки,

ползающие, словно ящерицы; внутренности, отрывающиеся от мускулов и выползающие наружу; головы, отращающие щупальца и ускользающие во тьму. Некоторые вырастают и становятся крупными, умными, человекоподобными существами. Другие остаются уродливыми, примитивными монстрами. В любом случае, они действуют безо всякого сожаления. Разрушают. Оскверняют. Охотятся.

АГ: Охотятся?

В: Они жаждут Пироса. Забирают его у Прометидов любым доступным способом. Той ночью, когда я пробирался по туннелям под городом, я слышал, как они просыпаются и ползут по стенам, как ч-черви. Моё присутствие и мой Пирос – вот что их выманивало. Это были создания моего врага. Они знали меня, а я знал их. Я выбирал самые узкие проходы, в которых они не могли сосредоточиться всем скопом. Однако их руки, когти и заострённые языки проникали сквозь щели в камне. Я использовал все Трансмутации, которые только удерживал в своём теле, и всё же они появлялись во тьме один за другим.

АГ: Погодите-ка. Трансмутации? Это ещё что?

В: Алхимические операции. Всякий, кто учится контролировать Божественный огонь в своём теле, может вкладывать в свои действия его силу и мощь. Я бы показал вам одну из них, если бы всполохи Пироса не обнажали истинное состояние моего тела. Если я сделаю это, вы увидите мои шрамы, швы, трупные пятна. Это будет для вас слишком жутким зрелищем. Трансмутации всегда играют нам на руку, но вместе с тем они с-сильно отвлекают нас от Великой Работы.

АГ: Великой Работы. Трансформации тёмной монетки в сияющую... как свинца в золото.

В: Д-доктор? Вы ничего не хотите мне рассказать? Вы выглядите несколько взбудоражено.

АГ: Я... давайте вернемся к вашему рассказу. Итак... вы спустились в шахты.

В: Последовало затишье, пока вся эта орда готовилась к следующей атаке. Я поднял руки в импровизированной самообороне и рассмеялся, когда увидел угольное крошево на пальцах. Ресурсы для уничтожения противников окружали меня со всех сторон. Так что я заманил Пандорианцев в одну огромную комнату, заполненную антрацитом, и погрузил её в бушующее пламя. Эти твари вопили, как дети. Я н-наблюдал. То тут, то там из огня выползало какое-нибудь существо, с мольбами и визгом направляющееся к моим стопам. А я смеялся и отбрасывал их одно за другим в огонь. И вдруг я понял, что пожар выходит из-под контроля, и что скоро здесь будет слишком жарко и невыносимо для моего тела. И тогда...

В: ...

АГ: Что?

В: Тогда п-пришли они. Ангелы. Квашмалимы. Мне т-трудно г-говорить о них. Об их... красоте.

АГ: Вы говорили, что ангел повелел вам остаться к Эплтауне.

В: Верно. Можно ли называть их ангелами или же они – кто-то ещё? Не могу сказать. Если они из чего-то и сделаны, так это из Пироса. Мне трудно определить, появился ли передо мной в шахтах один ангел или сразу множество. Если бы у пламени были глаза... если бы у молнии было лицо... словом, это был второй раз, когда я встречал квашмалимов. При первой встрече они не говорили. А в этот раз они сказали... трудно описать их голоса... они сказали, что некоторым Пандорианцам удалось сбежать, и моя задача – найти их. Если я это сделаю, если я буду бороться с ними, пока последний из них

не обретёт покой, то меня ожидает в-в-вознаграждение. Один из нас – это их слова – один из нас возвратится ко мне с великими знаниями. Поскольку я не мог больше выносить теплоты их свечения, я спрятался, чувствуя, как их слова звенят у меня в голове. С расстояния мили я видел красное пламя и дым, всё плотнее заполнявший шахты по мере того, как огонь приближался к поверхности. Но я решил остаться и сделать так, как велели мне квашмалимы. Я перебрался в старую церковь, перестроив её на свой лад. Я постарался проводить своё время поровну и в заброшенном пригороде, и в Эплтауне. Я охотился за сбежавшими Пандорианцами. Со временем некоторые из них погружались в слои антрацита и прогрызали себе дорогу в город, следуя за огнём. Мне удалось сократить их численность до незначительной горстки. А затем, в прошлом году, произошёл один случай.

АГ: Случай с автобусом.

В: Да. Ш-школьный автобус с семьёю учениками. Водитель принял неправильное решение и повернул не на ту улицу. Земля провалилась, и автобус рухнул в огромную трещину. Дети погибли. Все семеро сломали шеи в результате падения.

АГ: Вы и здесь чувствуете свою вину?

В: Нет. Я... нет, что вы. Это сделали Пандорианцы. После того, как тела извлекли, я забрался в этот провал. Но Пандорианцы уже уш-шли. Их след был холодным. Мне пришлось год потратить на то, чтобы понять, что там на самом деле произошло - были ведь и другие отвлекающие факторы. Вы бы удивились, если бы знали, какие странные существа населяют этот город, доктор. Создания, обитающие здесь по своим, не менее жутким причинам... Местные жители должны быть мне благодарны за то, что я следил за их городом. Как бы то ни было, в конце концов я наткнулся на то, что поначалу счёл признаком появления своего врага, чёрт её побери. Я ошибся, и это отняло много времени.

АГ: Погодите-ка. Враг, о котором вы говорите... я всё это время думала, что вы говорите о своём... создателе. Но только что вы сказали - "её".

В: О да.

АГ: Так кто же она?

В: Ошибка. Пандорианка. Необычайная особь, если учесть её интеллект, независимость и способность к самоанализу.

АГ: Почему именно эта... Пандорианка... ваш враг, как вы говорите... почему вы её выделяете?

В: Я не хочу о ней говорить.

АГ: А я думаю, что хотите, мистер Верни. Она - единственная причина, по которой вы здесь?

В: Хорошо. Как хотите. Я уже г-говорил, что, подобно любому из Прометидов, я пытался создать другого представителя своего вида. Со стороны попытка обречь другое существо на подобное существование может показаться дикой и даже чудовищной. Мне и самому так кажется, когда мозг начинает работать ясно. Но жажда общества иногда становится невыносимой... а кроме того, существуют и те, кто верит, что акт создания нового Прометида просто необходим для того, кто хочет стать полноценным.

АГ: То есть вы сами её создали. Вы породили её, а она обернулась против вас.

В: Да. Но дело не только в том, что она обернулась против меня. Она стала результатом моей первой попытки создать что-то новое. И я сделал это неправильно. Я п-п... потерпел неудачу. Флюкс вырвался на свободу, и она стала Пандорианкой. Редким представителем своего вида, одной из тех, кто поначалу кажется совершенно нормальным. Первые

несколько дней я действительно думал, что сделал всё так, как надеялся. Однако на третий день она... она... сбросила свою кожу.

АГ: Я слышу в вашем голосе боль, мистер Верни. Должно быть, очень тяжело видеть, как ваш собственный ребёнок настраивается против вас.

В: Нет. Н-не мой ребёнок.

АГ: ...

АГ: О. О, я понимаю, она...

В: Я создал её всего через год после собственного рождения. Целый год мучений – страданий и разложения, отторжения, гонений и унижений. Я инстинктивно стремился создать себе спутника и п-пытался воспользоваться книгами и заметками, з-забранными у моего создателя, д-доктора. Н-но я потерпел неудачу.

В: Она должна была стать моей невестой.

В: В тот день, когда она оставила меня, высосав весь мой Пирос и наблюдая за крахом моей мечты, она сказала мне, что вся нежность и ласка, которую она демонстрировала мне ранее, была иллюзией. Что она чувствовала ужас и отвращение с того момента, когда впервые взглянула на меня. Она выскользнула из своей кожи и б-бросила её у моих ног. У неё осталось только л-лицо. Это б-была единственная часть её плоти, которую она оставила, и эту часть я с-сделал своими руками. Её лицо. Это п-п... прекрасное лицо. Я собрал его из чёртовой дюжины свежих женских тел. Провёл часы, сшивая их части вместе, так медленно, что мои неуклюжие пальцы ни разу не упустили стежок. И все Пандорианцы, которых она породила, всё ещё носят это лицо в той или иной части своих искажённых тел. Именно это, больше чем что бы то ни было, заставляет меня охотиться на них. Я хочу не просто избавиться от результатов её работы, но и взглянуть ещё и ещё раз на это прекрасное лицо.

В: ...

АГ: Мистер Верни, мы не могли бы остановиться на этом? Я что-то не понимаю... Брайан?

В: А несколько дней назад меня осенило. Я понял, куда делись последние из Пандорианцев, сползшихся на место аварии. Я дождался наступления темноты. Ураган согнал тучи ещё до заката солнца, что я склонен был считать хорошим знамением. Меня не беспокоил тот факт, что промокшая от дождя земля гораздо труднее подаётся лопате. Я знал, где похоронили бедных детей. Я знал их им-мена, их с-семьи. Я стараюсь не отставать от происходящего в этом городе. Словом, всё время с наступления темноты до двух ночи я потратил на то, чтобы выкопать все гробики и перенести их к себе домой. Только когда я сделал то, что должен был сделать, я вернулся на кладбище и стал ждать обещанного мне ангелами.

АГ: Вы хотите сказать, что эти... Пандорианцы скрывались в гробах?

В: Я выложил на пол своей рабочей комнаты тела семи маленьких мальчиков и девочек. Одним из них был и в-ваш мальчик, да, шериф? Должен признаться, прежде чем вскрыть тело первого из них, я какое-то время стоял в сомнениях. Но затем со всей тщательностью приступил к работе. Спящего Пандорианца очень т-трудно заметить. Однако вскоре я заметил его, уютно свернувшегося в грудной клетке. Я вытащил его, и эта тварь развернулась, как головастик, как личинка размером с кошку. Он начал пробуждаться и становиться всё менее похожим на вырезанную опухоль и всё больше - на то, чем он на самом деле являлся. Я подождал до тех пор, пока на нём не проявилось лицо м-моей Невесты, а потом убил его. То же я сделал и с остальными. Они уже просыпались,

и лицо моей Невесты смотрело на меня из каждой вскрытой грудной клетки. Я задушил их всех и вырезал их лица, которые оказались плотнее и твёрже, чем кости. Посмертные маски этого изящного облика. Я собрал уже сотни из них, вырезанные из Пандорианцев, которых я убивал в этом городе и за его пределами. Они спрятаны в подвальчике церкви. Подвешены в комнате вместе со свечами, пылающими за пустыми проёмами их глаз.

АГ: Брайан, ты не мог бы отпереть дверь? Пожалуйста.

БТ: Я... я не могу. Прости.

АГ: Но...

В: Знаете, я уверен, что это Невеста рассказала Шелли мою историю. Это что-то вроде её сообщения. Я восхищаюсь её хитростью, её талантом одерживать символические победы. Одна из её излюбленных тактик - брать под контроль Пандорианцев моего собственного Наследия... потомков, забранных у одного из множества моих неудавшихся творений. Она находит их, пока они ещё только осваиваются со своей новой жизнью, и что-то шепчет им на ухо, настраивая их против меня. Она соблазняет их необузданным Флюксом и помогает им стать Сентимани.

В: ...

В: Доктор? Сидите смирно, давайте закончим это сегодня.

АГ: Да, я... приношу извинения. Что, вы сказали, произошло? Вы говорили о... сантиментах?

В: Сентимани - темнейший из Путей Очищения, алхимических практик. По совместительству - единственный, к которому я ни разу не прибегал. Пути Очищения учат нас работать с Трансмутациями, помогают лучше понять Внутренний огонь и мучения, которые он нам приносит. Сентимани - Путь Очищения Флюкса, способный научить Прометида командовать ордами Пандорианцев и подражать их методу действий. Некоторым это кажется неплохим выбором, пока у них не вырастает дополнительный набор гениталий.

АГ: А ваша Невеста... Когда вы видели её в последний раз?

В: Хм? Последний раз... около ста лет назад. В тот день пролилось столько крови. Она убедила одного из моих потомков привести меня к ней и заставила целую деревню сражаться на её стороне. Когда всё было кончено, она и её помощник перетащили моё растерзанное тело. Вся местность была иссушена и бесплодна из-за их присутствия. Целая трупница искажённых кустов и чахлах, мёртвых деревьев. Они подвесили моё безвольное т-тело за лодыжки...

АГ: Это была ветряная мельница. Мельница, а не распятие. Они подвесили тебя вниз головой на верхушке полуразвалившейся ветряной мельницы.

В: Да. Они накрепко привязали меня к лопастям. Или я это уже говорил?

АГ: Как тебе удалось выжить?

В: Они бежали сразу после того, как р-разожгли огонь у основания мельницы. Они знали, что п-пламя быстро выйдет из-под контроля. Моё тело пребывало в оцепенении, но я понимал, что происходит вокруг. Я видел, как н-небо заполняется тучами. Возможно, природа особенно резко отреагировала н-на наше присутствие. Когда вверх потянулся дым, я думал только о том, успеет ли гроза разразиться вовремя. Но потом случилось кое-что ещё.

АГ: Молния.

В: Когда она ударила в мельницу, всё вокруг расцвело ярко-фиолетовыми тонами. А затем я снова обрёл контроль над собственным телом. Той же ночью я в-вернулся в

деревню, чтобы наказать всех, кто там остался. Я вернулся к первому Пути Очищения, которое практиковал уже в первые годы жизни. Станнум. Путь Очищения Муки, Ярости и Мести. Я до сих пор его практикую. И как по-твоему, не пришло ещё время сбросить свою личину и начать умолять меня не обрушивать на тебя моё возмездие?

АГ: Что... Брайан? Брайан, помоги мне.

БТ: Я не могу, Эгги. У него Мари. И внук судьи Картера.

В: О да. Когда люди шерифа Тирни н-нашли меня на кладбище, я почувствовал, что мне следует пойти с ними. И когда пришла ты, я увидел в тебе что-то знакомое. Я спросил себя, может быть, это тебя обещ-щал мне ангел? Я решил, что лучше всего будет поиграть в эту шараду. На следующую ночь я н-нанёс визит шерифу Тирни и судье Картеру, чтобы з-заставить их з-задержать тебя здесь. А теперь я наконец вспомнил. Это ведь т-ты была на той мельнице, разве нет? С моей Невестой? Это она п-послала тебя сюда расспросить меня, в-выявить мои планы? Ты знаешь, где она. А теперь это должен узнать и я.

АГ: ...в... свинце... в... золоте...

В: Вот как. Что ж, теперь нет никакой нужды притворяться, что эти жалкие цепи могут меня удержать. Шшш...

Авторы

Концепция и дизайн: Джастин Акилли, Билл Бриджес, Джон Чемберс, Оскар Гарза, Уилл Хиндмарч, Конрад Хаббард, Крис Макдоно, Ричард Томас, Майк Тодд.

Дополнительная разработка концепции и дизайна: Лидия Лоренсон, Майк Тинни, Стефан Вик, Фредерик Йелк Вудруфф.

World of Darkness создан Марком Рейн•Хагеном.

Текст писали: Джастин Акилли, Алан Александер, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Джозеф Каррикер, Рик Чиллот, Конрад Хаббард, Говард Ингэм, Мэтью Макфарлэнд.

Разработчик: Билл Бриджес.

Редактор: Карл Боуэн.

Художественный руководитель: Ричард Томас.

Дизайн книги: Мэтт Милбергер.

Внутренние иллюстрации: Аббар Аджмал, Сэм Эрайя, Алехандро Колуччи, Дэвид Лери, Томас Мэннинг, Ватче Мавлаэн, Пэт Макэвой, Марк Пул, Ричард Томас, Кэти Вилкинс.

От переводчика

Минуту внимания.

Вероятнее всего, большинство читателей испытало недоумение или даже негодование, обнаружив на месте красочного *Prométhean* это ёмкое *Прометид*. Не желая, подобно героям игры, оказаться поднятым на вилы разъярённой толпой читателей, спешу привести аргументы в защиту этого неологизма.

Как и любому поклоннику оригинальной игры, мне пришлось изрядно поломать голову над переводом самоназвания протагонистов. Всякий раз, когда я подыскивал адекватный аналог этого слова, в мои искания неизбежно вкрадывалась одна непростительная ошибка: стремясь сохранить мелодичность и фонетическую чистоту слова, я упирался в отсутствие русскоязычного окончания, которое не выступало бы в качестве выразителя субъективной оценки (-ец-), или суффикса, который не апеллировал бы к месту жительства субъекта (-анин-). Неуклюжие словоформы сменяли одна другую, однако хоть сколько-нибудь удовлетворительного варианта я среди них просто не видел. Из трёх основных вариантов, прижившихся в русскоязычной среде, *Прометеан* служили безвкусной калькой с английского, *Прометианцы* вызвали неуместные ассоциации с инопланетной тематикой, а *Прометейцы*, по меткому выражению одного игрока, на фоне оригинального термина выглядели скрытым измыслом.

Я уже почти отчаялся найти подходящий аналог и был готов опустить руки, когда по всем законам античной трагедии мне на помощь пришёл форумчанин Алексей Ильченко (также известный как Дионис), который играючи предложил ролевому сообществу самый адекватный вариант перевода из всех, которые мне довелось рассматривать. И ведь всё это время он лежал на поверхности! Думал ли я о возможности применения иноязычных морфем? Безусловно. Но всё это время я обращал на область греческих суффиксов не больше внимания, чем на опавшие листья во время прогулки по осеннему парку. Я знал о существовании суффикса *-ид-*, но при этом ни разу не попытался преобразовать с его помощью слово “*Prométhean*”. Между тем, этот суффикс выражает не только прямые родственные отношения между субъектом и его прародителем, но и подобие между ними - черту, без которой немыслимо понимание кочевой культуры самих *Prométhean*.

Игроки, прикипевшие к оригинальной терминологии, быстро заметят ещё одно расхождение с подлинником: философские учения протагонистов, *Refinements*, в переводе будут представлены как *Пути Очищения*. Несмотря на дробление термина и смещение смыслового акцента, в условиях русскоязычного синтаксиса лишь добавление нового существительного позволяет нам разграничить *процесс* трансформации Прометида и *метод* его осуществления – в противовес английскому слову *Refinement*, которое отражает одновременно характер, практику и даже цель этих трансцендентальных учений. К счастью, ломать голову над подходящим термином мне не пришлось: форумчанин Артём Муртазин (также известный под ником Kammerer) предложил этот термин задолго до моего перевода.

Лёгкость, с которой эти два человека нашли замену, пожалуй, самым зубодробительным терминам во всей книге, до сих пор меня изумляет. Как бы то ни было, именно они помогли мне раз и навсегда разобраться с формальностями и взяться за перевод. Что тут скажешь? Уверенность заразна.

*Посвящается Анне Шубиной,
переводами которой можно дышать как воздухом*

PROMETHEAN™

THE CREATED

Содержание

Пролог: Ягнёнок и тигр.....	3
Вступление	20
Глава первая: Сеттинг.....	33
Глава вторая: Протагонисты.....	123
Глава третья: Природа Созданных.....	246
Глава четвёртая: Повествование и антагонисты.....	295
Приложение: Атаноры и Вода жизни.....	407
Эпилог: Моё омерзительное потомство.....	438



Она пыталась вывести меня на разговор о том, что я упомянул раньше: о том, как моя сущность принуждает меня к одинокому существованию. Она спрашивала о других представителях моего вида. Я рассказал ей. По крайней мере, я открыл ей часть правды.

Я рассказал ей о четверых созданиях вроде меня, с которыми я время от времени сталкивался. Все они были гораздо моложе меня, и никто из них не был первым в роду. Каждый продолжал одно из наследий – куда более древних, нежели моё собственное. Я рассказал ей о Джоне Эше, который начал новую жизнь в теле усопшего, принесённого домой из Арденн. Он переродился в земле убитых рабов и был отправлен бороться с фанатиками и торговцами смертью на Дальнем Юге. Я рассказал ей о Зо Малек, которая добралась сюда из пустошей Афганистана, не отмеченных ни на одной карте. Там, на родине, она предала своих племенных шаманов, и они до сих пор высылают за ней своих призрачных ассасинов. Я рассказал ей о Докторе Брайне, который вводит меня в замешательство своими картами и диаграммами рек, текущих между мирами живых и мёртвых. И о Прекрасной Дочери Палача. Это моя любимица. Она живёт в облике девочки, повидавшей не больше 16 вёсен. По её словам, только истинная любовь сможет наградить её подлинным именем и человечностью. Её тонкие пальчики уже красны от крови незадачливых претендентов.

Я помню нашу последнюю встречу, когда собрались все пятеро из нас. Это было ночью на виноградном поле, на котором обитал Эш. Болезнь уже распространялась по лозам, и в воздухе стоял тяжёлый запах уксуса наряду с разложением. Время от времени было слышно, как плод, заполненный червями, с мягким стуком падает на сырую землю.

Она спросила, могут ли эти четверо составить мне компанию, которой я так жажду. Я ответил, что хотя существуют и неоспоримые преимущества в том, чтобы трудиться, путешествовать и копить знания вместе, в конечном итоге это оказывается бессмысленным опытом, лишённым подлинного результата, и мы прибегаем к нему только потому, что порой нам это необходимо, а не потому, что мы искренне этого желаем. Мы знаем, что мы нереальны. Это всё равно что играть в жизнь и дружить с плоскими марионетками из театра теней. Сначала это приводит к разочарованию, а потом – начинает сводить с ума. Никто не захочет жить в компании с монстрами, во всяком случае – долгое время.

Даже если речь идёт о таких же монстрах, как и я сам.

Вступление

Вначале Прометей преобразовал Атомы, отобранные им для человеческой глины.

Гораций.

Невежество Прометея наиболее точно выявило неполноценность того, кто нуждался в огне для обретения более совершенной формы существования. Подарив эту более совершенную форму существования человеку, сам Прометей проявил себя в качестве двойника человека, вечного символа изначального несовершенства человеческого существования.

Карл Кереньи, "Прометей: Экзистенция человека в греческом толковании".

Прометиды. Чудовища, созданные чудовищами. Несовершенные души, запертые в оживлённых телах, которые некогда были растерзаны, а затем собраны по частям. Теперь они вновь получили жизнь, но отнюдь не благодаря подлинному рождению. Ими движет грубая имитация жизни, таинственная алхимическая энергия - Божественный огонь, украденный у богов Прометеем. Они наполнены силой преобразования, наделяющей их способностями, выходящими далеко за рамки того, что могут простые смертные.

О появлении этих существ повествует немало преданий и мифов, хотя смертные и не сознают, что в подобных историях кроется истина о чудовищах, бродящих среди них. Роман "Франкенштейн" Мэри Шелли принято относить к фантастике, хотя в действительности в нём раскрывается истина о сотворении Прометиды смертным алхимиком, контролировавшим Божественный огонь. Могла ли юная Шелли знать правду, скрывающуюся за этой вымышленной историей, или она считала, что выдумала всё сама? Некоторые Прометиды высказывают предположение, что эту легенду поведало ей само чудовище, сотворённое Франкенштейном, нашёптывая ей историю своей жизни, пока она спала, не подозревая о его присутствии. Ему отчаянно хотелось рассказать о своей трагедии миру, в котором он просто не смог найти себе места. Другие считают, что Шелли узнала эту историю от невесты чудовища, которая намеренно исказила факты, чтобы заставить соперника выглядеть настоящим извергом.

Существует и множество куда более древних легенд, содержащих упоминание Прометидов. Осириса предали смерти и расчленили, однако затем Изида собрала вместе его конечности и дала ему новую жизнь – уже в роли правителя загробного мира. Пигмалион создал первую Галатею - женщину, "вырезанную из мрамора", - вдохнув в неё жизнь при помощи своей страсти и воли богов. Сибирские шаманы проходили чудовищные инициации во время транса, в котором демоны разрывали их плоть на части, а затем собирали вновь, наделяя их силами, недоступными простым людям. А кроме того, нельзя забывать и легенду о Големе - монстре из глины, который был оживлён с помощью магии для того, чтобы нести месть врагам своего создателя.

Хотя детали этих историй искажены человеческим невежеством, в них содержатся крупницы истины о существовании Прометидов и той мистической силе, которая анимирует их тела. Эти истории повествуют о смертных, сумевших затеплить Божественный огонь в безжизненном теле. О чём они умалчивают, так это о чрезвычайно редком характере появления Прометидов по воле смертных. На протяжении всей задокументированной истории такой акт свершался не более нескольких раз. И в каждом из этих случаев смертному удавалось создать одного-единственного Прометиду. Уже затем, с течением времени, эти одинокие существа создавали новых представителей своего вида, порождая тем самым целые родословные монстров. Наследники этих первых чудовищ не упоминаются в смертных преданиях, однако в наши дни именно они

блуждают по миру, отчаянно добиваясь принятия и признания, которых все Созданные лишены из-за своей чужеродной природы.

Невзирая на все свои силы и сверхчеловеческий потенциал, они истерзаны муками. Пламя, оживляющее их тела, в то же самое время препятствует всякой связи подобных созданий с живыми людьми. Хотя внешне они похожи на простых смертных (за исключением тех случаев, когда они прибегают к сверхъестественным силам), сама их натура вызывает в людях глубокое, инстинктивное отвращение. Что ещё хуже, их отвергает сама Природа. Всё та же инстинктивная ненависть и неприязнь, которую Прометид вызывает в людях, заставляет животных нападать на него или убегать прочь, и любой Прометид, оставшийся в одном месте на долгое время, обнаруживает, что живая природа вокруг него обращается безжизненной пустошью, разлагаясь и увядая от одного лишь его присутствия.

В дополнение ко всему, Внутренний огонь вызывает неконтролируемые эмоции и в самом Прометиде, провоцируя его на разрушительный гнев, сильнейшую зависть, фанатичную мстительность, гнетущий ужас или суицидальное отчаяние. Подобно Фуриям, пытающим Прометея, прикованного к скале, эти эмоции постоянно терзают Прометида и порой даже контролируют его поведение, искажая его намерения.

Большинство Прометидов ищут спасения из того трагического положения, в котором они оказались. Существует немало легенд и слухов о том, что Внутренний огонь можно взять под контроль, используя его разрушительную мощь для достижения положительного результата подобно тому, как алхимики используют и простой огонь для трансформации некоторых субстанций. Конечная цель Великой Работы - превращение свинца в золото, плоти в душу, а Прометида в смертного – и на этот раз в настоящее живое создание, а не его унижительное подобие.

Прометид, лишённый души, подобен прикованному к скале Прометею. Разбить оковы и освободить титана - поистине гераклова задача. Фурии охраняют свою добычу, а Огонь беснуется, не позволяя себя приручить. Это долгий и чрезвычайно сложный процесс, и многим из Прометидов просто не суждено достичь своей цели. Эликсир жизни, к которому так стремились алхимики, чрезвычайно изменчив. Он способен принимать различные формы. Этот путь к обретению Смертности называется Паломничеством, и многие Прометиды кочуют по его непроторенным тропам в поисках истинной жизни.

Вместе с тем, Прометиды - не единственные обладатели Пироса, живительного пламени. Из его очага выползают и другие создания - твари, лишённые всего человеческого и не предназначенные для существования в этом мире; монстры, обладающие бесчисленным множеством тел и форм. В отличие от Прометидов, эти уродливые, нечестивые порождения Пироса, именуемые Пандорианцами, неспособны обрести новое бытие. Они зависимы от самой жизненной силы Прометидов - Азота¹ - и должны питаться этим очищенным пламенем для поддержания "жизни" и способности к передвижению. Некоторые Пандорианцы лишены разума и ведут себя подобно диким зверям, но встречаются и те, кто проявляет нечеловеческую смекалку и сверхъестественный интеллект.

Прометиды часто становятся жертвами Пандорианцев, которые появляются при неудачных попытках самих Прометидов создать других представителей своего вида.

¹ Обратите внимание, что здесь под Азотом имеется в виду не реально существующий химический элемент, а "первичная материя всего сущего", также известная как алхимическая ртуть.

Вместо создания жизни такой Прометид порождает хаос. Само присутствие Прометида способно пробудить дремлющего Пандорианца, который во время оцепенения может принять практически любую форму. Заметить спящего Пандорианца может быть чрезвычайно трудно. Однако как только Пандорианец окажется пробуждён, он не остановится ни перед чем, чтобы добраться до Пироса.

Преследуемые своими собственными творениями и Отторжением, которое отталкивает от них людей и животных, Прометиды быстро становятся одинокими и истерзанными созданиями. Только среди других представителей своего вида они могут обрести слабое подобие компании. Однако даже тогда их попытки сформировать полноценный коллектив проваливаются из-за взаимного недоверия и соперничества за право обретения истинной Смертности, которая, по мнению некоторых Прометидов, может быть достигнута только ограниченным количеством претендентов. Тем не менее, среди этих неприкаянных скитальцев зародилась своя культура, передаваемая от одного пилигрима к другому при помощи специальных меток, размещаемых Прометидами в тех местах, в которых они останавливаются для проведения своих исследований. Эти метки рассказывают другим Прометидам о судьбе тех, кто уже проходил этой дорогой до них, обнажая их страхи, мечты и надежды - или опасности, ожидающие их впереди.

Прометиды, которым удалось повстречать на своём пути других представителей своего вида, преследующих те же цели, нередко собираются в небольшие сплочённые команды. Настоящая дружба среди Прометидов настолько редка, что в тех случаях, когда о подобных взаимоотношениях между Созданными всё-таки можно говорить, она ценится дороже любых сокровищ и постоянно поддерживается многочисленными ритуалами. Те Прометиды, которым посчастливилось сформировать подобные группы – как правило, именуемые сворами, - часто связывают себя друг с другом при помощи алхимических договоров. Подобные соглашения принято скреплять Печатами, наносимыми прямо на кожу. Такая Печать становится для Прометида одновременно раной и знаком его готовности разделять любые горести со своими товарищами.

Непонятый монстр

Кинематограф обогатил современную поп-культуру чётко сформировавшимся образом порождения Франкенштейна. Рано или поздно в воображении зрителя неизбежно всплывает медленно волочащий ноги гигант, который похож на нормального человека, но вызывает отвращение с первого же взгляда. Его склонность к гневу и ярости куда сильнее заложенной в него доброты, и рано или поздно он начинает убивать. В результате толпа сельских жителей собирается с силами и пускается вслед за монстром, в конце концов сбрасывая его со скалы или погребая под руинами Замка Франкенштейн.

Монстр всегда изображается как живое свидетельство преступления против природы. Он и сам это чувствует – а потому, по всей видимости, ненавидит себя за то, кто он есть. Он жаждет отомстить своему создателю или даже всему человечеству. Рано или поздно он обретает мир и оказывается принят - обычно слепым или ребёнком, который ещё слишком мал, чтобы бояться того, кто выглядит столь противоестественно. Однако это мирное существование длится совсем недолго, поскольку великая сила чудовища оказывается разрушительной для окружающих, ибо люди - такие хрупкие, уязвимые существа.

Такие же характеристики зачастую свойственны и персонажам других историй об искусственно созданном разуме или жизни в рассказах о клонах и роботах. Новая, чистая

форма жизни или искусственный интеллект хотят быть любимыми и не понимают, почему окружающие отворачиваются от них. В конце концов их собственная программа показывает, как много им предстоит сделать, чтобы научиться просто *понимать* людей, прежде чем можно будет говорить о том, чтобы *стать* полноценными смертными.

Человеческое отвращение далеко не всегда оказывается необоснованным предрассудком. Созданное существо, будь это клон, робот или бестелесный искусственный интеллект, обычно представляет угрозу для смертных. Может быть, он обладает достаточной силой, чтобы сворачивать людям головы при малейшем желании, или использует оружие, способное испепелить целую армию, или же нечеловеческая логика заставляет его стереть человечество из уравнения, описывающего его совершенную вселенную (*“Боюсь, я не могу сделать этого, Дэйв”*²). Какими бы ни были его намерения, оно опасно - а в подобных историях эти намерения неизбежно приводят к трагедии.

Прометид использует подобные темы для того, чтобы позволить игрокам рассказать истории об искусственно созданных людях, которые идут по мучительному пути своей противоестественной жизни, возлагая надежды на слухи, согласно которым когда-нибудь и они смогут стать полноценными людьми. Однако протагонистами в этих историях выступают не роботы и не искусственный интеллект: Прометиды - покойники, собранные из частей человеческих тел и оживлённые сверхъестественной силой. Соотносясь в большей степени с миром алхимии, нежели с миром науки, они обладают органическим характером, которого никогда не обретёт холодная машина. Вместо того, чтобы указывать на проблемы, с которыми мы можем столкнуться в необозримом будущем, потеряв контроль над развитием технологий, тематика **Прометида** уходит корнями в древнейшие мифы, сокрытые в глубинах человеческой истории. Прометиды всегда были с нами. Это проблема отнюдь не грядущего мира; они живут здесь и сейчас, и их мучительное путешествие втайне влияло на нашу историю на всём её протяжении.

Действие **Прометида** разворачивается в Мире Тьмы. Этот мир подобен нашему, но с наступлением ночи тени в нём становятся глубже, а худшие из городских легенд, оккультных загадок и конспирологических теорий обычно оказываются правдой. Неудивительно, что современные научные темы показаны здесь без налёта научной фантастики, в которой распространены технологии вроде роботов и космических кораблей, неизвестных нашему миру, а сумасшедшие изобретатели создают жизнь в стерильных лабораториях. Вместо этого подобные темы поданы здесь в свете древних оккультных и колдовских практик. Энергия, оживляющая Прометидов, отнюдь не основана на нанотехнологиях; нет, это мистическая сила из древних мифов, огонь, украденный у самих богов. Создания, порождающие новых монстров, показаны здесь вовсе не в качестве учёных, стремящихся доказать свои безумные теории, а в качестве других монстров, жаждущих избавиться от одиночества или передать своё проклятие другому, чтобы спастись от него самому.

Говоря простым языком, **Прометид** - игра в жанре хоррор, окрашенная элементами средневековой алхимии, древних мифов и современного оккультизма. Это игра о чудовищах, которые хотят быть людьми. Они завидуют смертным, поскольку, невзирая на слабость, невежество и ничтожность, свойственные многим людям, смертные обладают тем, чего лишены Прометиды: друг другом.

² Цитата из научно-фантастического фильма Стэнли Кубрика *“Космическая одиссея 2001 года”* (1968).

Тема: Отчуждение

Существование Прометида пронизано одиночеством. Они вынуждены избегать больших скоплений людей, чтобы не спровоцировать их на насилие, и в то же время другие представители их вида слишком редки, чтобы составить им компанию. Когда одному Прометиду удаётся повстречать другого, оба внимательно изучают друг друга, чтобы понять, встретили они друга или врага. Если им посчастливилось завязать товарищеские отношения, они могут помочь друг другу в своём Паломничестве или даже объединиться в свору, чтобы искать Смертности вместе, пытаясь преодолеть своё отчуждение от остальной части мира. Однако некоторые из Прометидов рассматривают Паломничество как состязание, в котором могут победить только самые достойные. В их глазах другие представители их вида становятся злейшими конкурентами. Наконец, есть и те, кто избегает компании других Прометидов из страха или из-за болезненного желания спрятать от них те тайны, которые они узнали на протяжении своего Паломничества.

Настроение: Вспышки гротеска

Удел Прометидов - борьба за свою трансформированную плоть. Их тела появились в результате алхимических экспериментов, а Пандорианцы и вовсе кажутся ожившими ночными кошмарами. На каждом шагу Паломничества, в его самые неожиданные моменты Созданного ожидают вспышки гротескных образов - вспомните, как в "Синем бархате" Джеффри находит отрезанное ухо, отправившись в путешествие подальше от развращённости человеческой цивилизации. Молниеносные обнажения истинной сущности Прометидов в момент использования сверхъестественных сил, галлюциногенные сцены пробуждения Дремлющих Пандорианцев, наполненные червями останки животных в местах, разрушенных Отторжением Прометида... Эти внезапные, жуткие и тошнотворные образы служат двигателем для создания настроения полноценной истории о Прометидах.

Как использовать эту книгу

Каждая глава этой книги освещает разные стороны скрытого мира Созданных.

Первая глава содержит обзор, из которого можно узнать, кто такие Прометиды, как их создают, что представляет собой одинокое путешествие через жизнь, которое они называют Паломничеством, и как зародилась кочевническая культура, которую они успели создать за годы скитаний.

Во **Второй главе** читателя ожидают правила и рекомендации по созданию Прометидов, а также детальное описание особых возможностей, которыми наделяет Созданных Божественный огонь, пылающий в их телах.

В **Третьей Главе** рассматривается сама природа Созданных наряду с преимуществами, которыми Прометиды обладают перед простыми людьми, и ужасающими недостатками их оживлённых тел.

Четвёртая глава изучает процесс поиска Смертности, наделяя Рассказчика множеством подробных советов о том, как подвести персонажа к этой величественной цели. В этой же главе описаны антагонисты, которых любой Прометид может повстречать в ходе Паломничества - от любопытных смертных до плотоядных Пандорианцев.

В **Приложении** можно ознакомиться с дополнительной опцией персонажа: Атанором - средством, при помощи которого Прометид готовится к принятию своей долгожданной смертной жизни. Здесь же прилагается история о начинающих Прометидах, разворачивающаяся в Чикаго. Грядущие дополнения к игре продолжают эту историю в различных локациях по всей стране.

Источники вдохновения

Люди рассказывали истории об искусственных созданиях во все времена и во всех культурах. Рассказчикам и игрокам может быть интересно ознакомиться с некоторыми из этих книг, фильмов и комиксов для того, чтобы почерпнуть оттуда идеи для собственных персонажей и хроник.

Книги

Франкенштейн, или Современный Прометей Мэри Шелли. Благодаря ему и появилась эта игра.

Голем Густава Мейринка. Мейринк был оккультистом, и его интересы придают всей работе оттенок непостижимого мистицизма.

Приключения Пинокио Карло Коллоди. “Давным-давно в одной далёкой-далёкой стране жил-был... ‘Король!’, - воскликнут наши маленькие читатели. Нет, детишки, не угадали. - Когда-то давным-давно был кусок древесины...”

Сказка Люси Лейн Клиффорд *“Деревянный Тони”*, в которой история Пинокио переворачивается с ног на голову: настоящий мальчик настолько отдаляется от людей, что становится деревянной куклой в прямом смысле слова. Прометиды могут рассказывать эту историю как предупреждение о том, что может случиться, если они откажутся от Паломничества: они потеряют те незначительные зачатки человечности, которыми обладают сейчас. Точно так же в её истории *“Заставьте рыбу поверить”* игрушечная рыбка страдает от своей искусственной природы, пока ребёнок наконец не бросает её в море. Увы, поскольку это всего лишь игрушка, рыба остаётся безжизненно лежать на дне, проигнорированная настоящими рыбами. В этой истории можно увидеть метафорическое предупреждение о том, что может случиться с Прометидом, если тот недостаточно хорошо подготовится к смертной жизни (правда, слово "проигнорирован" здесь придётся заменить на "встречен с ненавистью").

Метаморфозы Овидия. Эта коллекция классических мифических историй, тесно замешанных на трансформации, сегодня доступна во многих англоязычных изданиях. Среди остальных историй особое внимание уделите легенде о Галатее. Эта история поражает богатством идей и фантазией автора даже спустя два тысячелетия после своего составления.

Шаманизм: архаичные методы экстаза Мирчи Элиады исследует системы шаманства по всему миру, однако подробнее всего эта работа останавливается на шаманах Сибири. Одна из глав рассматривает множество реально существовавших инициаций путём расчленения, существовавших в различных культурах.

Чужак в чужой стране Роберта А. Хайнлайна - роман, повествующий о человеке, который ничего не знает о других людях.

Я, Робот Айзека Азимова поднимает вопросы искусственно созданных существ и их понимания индивидуальности. *“Двухсотлетний человек”* А. Азимова предлагает читателю

взглянуть на существо, которое оказывается более склонно к нравственности и альтруизму, чем люди, которые его создали.

Комиксы

Город Грехов Фрэнка Миллера (а также одноимённый фильм, поставленный Робертом Родригесом при содействии самого Миллера). Марв - жуткий громила, во многом напоминающий Прометида из рода Таммуз. К слову, задумайтесь, почему тот серийный убийца, Кевин, собирал части тел самых красивых женщин у себя в подвале?

Болотная Тварь. В коллекционных изданиях доступны как версия Алана Мура/Стивена Биссетте/Джона Тотльбена, так и другой, но не менее прекрасный вариант Лена Вайна/Берни Райтсона. Обе версии насыщены превосходными примерами созданных монстров, участвующих в духовном паломничестве. Многие второстепенные персонажи и антагонисты в Болотной твари могут рассматриваться как Пандорианцы (Не-люди) или Прометиды (Сшитые люди).

Чудовище Франкенштейна. Классический комикс Marvel, изданный ещё в семидесятых, а теперь переизданный в простой, плотной упаковке строгих тонов. Это мрачная, сочно нарисованная история с великолепными образами и идеями в духе Дуга Моэнка, Вала Маэрика, Майка Плуга и других известных художников.

Фильмы

Любой из фильмов о *Франкенштейне*, от классической серии с Борисом Карлоффом (особенно *Невеста Франкенштейна* Джеймса Уэйла) и хоррорных фильмов категории Б до недавней экранизации с Робертом Де Ниро в роли чудовища.

Человек-слон - фильм об уродливом человеке, который хочет, чтобы в нём видели полноценную личность: "Я не животное! Я - человек!"

Отточенное лезвие - фильм, в котором главный герой страдает от неприязни окружающих не по сверхъестественным причинам, а из-за психической неустойчивости. Как и в случае с Прометидами, его отличия заставляют других людей избегать его, становясь только сильнее из-за его неспособности понимать мотивации окружающих. Он пытается совершать правильные поступки, как он их понимает, однако это приводит к окончательному изгнанию как из общества, так и из псевдо-семьи, которую ему почти удалось создать.

Тот же актёр, Билли Боб Торнтон, играет главную роль в фильме братьев Коэнов *Человек, которого не было*. Протагонист кажется нормальным человеком, однако он неспособен наладить хоть какую-нибудь связь с окружающими. Пусть он и не вызывает у других Отторжение, его попытки улучшить свою участь приводят к череде трагических случайностей, которые дорого ему обходятся. Прометиды - и в особенности флегматичные Непри - могут испытывать подобные же пробелы в эмоциях, когда пытаются влиться в общество смертных.

III и *Бегущий по лезвию бритвы* - два фильма, изображающие попытки человекоподобных, но всё же глубоко искусственных существ найти своё место среди людей - с различной степенью кровопролития и успеха.

Трилогия фильмов о *Матрице* поднимает ряд экзистенциальных вопросов и спорный взгляд на человечество как искусственно выращенную расу.

Тёмный город исследует тему индивидуальных мотивов и важность памяти.

Ворон - фильм о человеке, который вернулся к жизни с особой целью.

В короткометражном фильме “Ещё” рассказывается о том, как деградируют со временем индивидуальные мотивы и цели. В нём оспаривается идея о том, что маленький человек всегда находится в самом низу системы - иногда он поднимается на вершину социальной иерархии. Музыка к фильму написана группой New Order (<http://www.happyproduct.com/more1.html>).

Дополнительные источники: *Эдвард Руки-ножницы*, *Эквилибриум*, *Стальной гигант*, *Остров доктора Моро*, *Бегство Логана*, *Метрополис* (как классический фильм Фрица Ланга, так и аниме Осаму Тэзука), *Терминатор* и *Терминатор 2: Судный день*, *ТНХ 1138*.

Музыка

Балет Стравинского *Петрушка* в определённом смысле можно назвать тёмной версией Пиноккио, за тем исключением, что этот Пиноккио становится жертвой куклы, с которой он соперничает за руку красавицы, и в конце восстаёт в виде призрака.

Словарь

Алхимический договор: мистические узы, связывающие членов своры и позволяющие им смягчать некоторые недостатки своего существования.

Алхимикус: категория Трансмутаций. Изменение или преобразование материальных веществ: от мистической идентификации их свойств до преобразования их формы и функций вручную.

алхимия: средневековое искусство и одновременно с этим - наука о преобразовании материальных веществ при помощи ментальных или духовных трансформаций. Многие принципы алхимии, по всей видимости, имеют отношение к анатомии Прометидов и свойствам Пироса.

Аурум: Путь Очищения Золота, или Смертности. Его практики называются Имитаторами или Адамистами.

Азот: объём очищенного Пироса, которым обладает Прометид. Именно он оживляет его и даёт ему потенциал (*всего лишь обещание*) превращения в смертного - поистине живого человека. Азот зачастую ассоциируется с алхимическим принципом коагуляции.

Азотная радиация: незримая аура, распространяемая Прометидами. Чем выше уровень Азота, тем шире радиус этой ауры. Азотная радиация способна пробудить Пандорианца из состояния Дрёмы.

Дарование: способность, предоставляемая Прометиду его Наследием (также её можно приобрести в качестве дополнительной Трансмутации).

Печать: знак, оставляемый на теле Прометида с помощью Пироса для обозначения его участия в алхимическом договоре.

Сентимани: “Сторукие”. Путь Очищения Флюкса. Его практиков также называют Сентимани (ед.ч.: Сентиманус) или просто Уродами.

Корпореум: категория Трансмутаций. Контроль или преобразование физических функций тела, от регенерации повреждённой плоти до укрепления кожи против вредных воздействий.

Купрум: Путь Очищения Меди, или своего Эго. Его практиков называют Изгоями или Отшельниками.

Искажение: категория Трансмутаций. Сверхъестественные способы введения окружающих в заблуждение или ускользания от противников. Может принимать различные формы, от изменения цвета кожи до трансформации черт лица.

демиург: смертный, вложивший Азот в создание Прометида. Творением демиурга становится Родоначальник, первый Прометид своего Наследия. Любой Прометид, которого затем создаёт Родоначальник, становится членом его Наследия. Демиурги чрезвычайно редки. На протяжении всей истории появлялось лишь несколько таких смертных, и последним общепризнанным демиургом считается доктор Виктор Франкенштейн.

обезображенность: невзирая на то, что Азот обеспечивает Прометида иллюзией нормальной внешности, его истинный облик чудовищен. Он может быть покрыт шрамами, испещрён швами или просто похож на создание из сырой глины в зависимости от своего Наследия. Обезображенностью называется короткий момент, в который смертным становится виден истинный облик Прометида. Этот момент может быть вызван использованием Пироса или электрического потока с целью излечения повреждений.

Отторжение: невидимая аура, распространяемая Прометидом и отпугивающая людей, животных и даже саму природу. Отторжение - основная причина отстранённости Прометидов от смертных.

Смятение: категория Трансмутаций. Манипулирование собственным Отторжением, от погружения животных в бешенство до полного приглушения Отторжения на короткое время.

Дрёма: состояние бездействия, в котором находятся Пандорианцы, лишённые достаточного количества Пироса или Азотной радиации Прометидов и неспособные двигаться дальше.

Электрификация: категория Трансмутаций. Управление и манипулирование электрическим током, от включения электрического устройства при помощи собственного Пироса до метания смертоносных молний.

элемент: один из пяти классических элементов - земли, воздуха, огня, воды и духа - играет важную роль при создании Прометида в зависимости от его Наследия.

Эльпидос: квашмалим, служащий Эльпису. См. квашмалимы.

Эльпис: только одна сила осталась в ящике Пандоры, когда она раскрыла его и выпустила в мир Флюкс. Это была Надежда, или Эльпис на греческом языке времён Гесиода. Прометиды сравнивают Эльпис с Преобразующим огнём, способным превратить свинец в золото.

Безумие Эпиметей: создание одного или нескольких Пандорианцев. Когда Прометид пытается создать другого представителя своего вида (см. Дар Прометей), но терпит неудачу, вместо этого он порождает Пандорианцев.

Феррум: Путь Очищения Железа, или Тела (Корпуса). Его практиков называют Титанами.

Огненный шторм: внезапный скачок Флюкса (или, в некоторых случаях, Эльписа), принимающий форму хаотической мутагенной зоны. Огненные штормы могут искалечить Прометида или вызвать в нём нежелательные мутации. Также известны как Вихри Эуменида.

Флюкс: тёмный, неконтролируемый, противоестественный аспект Божественного огня и по совместительству - одна из причин, по которым обладание Пиросом чаще оказывается проклятием, чем благословением. Хотя Божественный огонь обладает и

преобразующей силой, он может и разрушать. Флюкс связан именно с разлагающей, дезинтегрирующей стороной алхимических процессов.

Франкенштейн: Наследие Прометидов. Неуклюжие существа, органы и конечности которых были вырезаны у множества разных тел. Ими движет элемент огня, нашедший своё выражение в форме молнии, и они страдают от вспышек холерического темперамента. Родоначальником их Наследия стало знаменитое чудовище Виктора Франкенштейна.

Фурии: см. Станнум.

Галатея: Наследие Прометидов. Изящные создания, собранные из самых прекрасных частей тела одного или нескольких трупов. Галатеями движет Дыхание Жизни наряду с оживляющим их сангвиническим темпераментом. Родоначальницей их Наследия стала женщина, созданная Пигмалионом.

акт творения: процесс создания нового Прометида.

погружение в пустоши: разрыв контактов со смертным миром и уход Прометида в такие места, в которых его никто не сумеет потревожить. Если он не использует Трансмутации в ходе подобного отступления, оно может понизить могущество его Азота и очистить ауру Созданного от ненужных примесей.

Голем: см. Таммуз.

Великая Работа: алхимическая операция по преобразованию Прометида в смертного. Его стадии и процедуры становятся вехами Паломничества, которые, в свою очередь, определяет Путь Очищения.

темперамент: телесные свойства, которые некогда рассматривались как составляющие человеческого характера. Представителей каждого Наследия оживляет один из пяти темпераментов: жёлтая и чёрная желчь, лимфа, кровь или эктоплазма.

Иштари: одно из Подобий, соответствующее Наследию Таммуз.

Лапис Философорум: философский камень алхимиков и по совместительству - конечная цель Великой Работы. Прометиды уподобляют этот термин достижению Смертности.

Лилитим: квашмалим, служащий Флюксу. См. квашмалимы.

Наследие: вид Прометида, определяемый Наследием его создателя (который сам также является Прометидом). Общепринятое название для Прометидов, созданных смертным, которого принято называть демиургом.

Магнум Опус: см. Великая Работа.

Мера: первое впечатление, которое Прометид составляет о только что встреченном представителе своего вида. Главным образом Мера основана на Азотной радиации встреченного Прометида. Радиация, затронутая слишком сильной Мукой, может заставить Прометида избегать всякой связи с таким попутчиком.

Меркурий: Путь Очищения Ртути, или Пироса. Его практиков принято называть Рептилиями или Змеями.

Гипноз: категория Трансмутаций. Персонаж может использовать своё Отторжение для того, чтобы повлиять на разум окружающих, завораживая их, словно кобра, или заставляя их принять его за другого.

Метаморфозис: категория Трансмутаций. Преобразование тела в новые формы, от выращивания когтей и клыков до создания гомункулуса.

веха: стадия Паломничества. Успешное завершение вехи производит в теле Созданного Витриоль.

Имитаторы: см. Аурум.

Подобие: своего рода Антинаследие Пандорианцев, основанное на Наследии создавшего их Прометида.

Смертность: конечная цель существования Прометида: буквальное обретение человечности. Также известно как Новый Рассвет, Аврора или Возрождение.

Муза: см. Галатея.

Непри: см. Осирис.

Новый Рассвет: алхимический эвфемизм для термина *Смертность*.

Рептилии: см. Меркурий.

Осирис: Наследие Прометидов. Потомки египетского Родоначалника Осириса, который был расчленён и заново собран Изидой на берегу Нила. Осирианцы пробуждаются к жизни среди воды, ведомые флегматическим темпераментом.

Пандорианец: создание, оживлённое Пирсом, но лишённое собственного Азота. Все Пандорианцы являются порождениями Флюкса.

Изгой: см. Купрум.

Паломничество: поиск Смертности. Эвфемизм существования Прометида, его одинокой жизни. Всё, что он делает, во благо или во зло, становится очередным шагом на пути его Паломничества.

паломнические метки: графический язык, используемый Прометидами для того, чтобы передавать сообщения другим представителям своего вида на протяжении Паломничества. Их можно сравнить с бродяжническими метками, которые использовались в Америке на протяжении 20-ого века, однако они сложнее и, как правило, изобилуют алхимическими символами.

Родоначалник: первый Прометид своего Наследия. Так, чудовище Франкенштейна было Родоначалником Наследия Франкенштейн.

Прометид: создание, оживлённое с помощью Азота в ходе уникального алхимического процесса. Телом каждому Прометиду всегда служит расчленённый и собранный заново труп (или трупы).

Дар Прометея: Эвфемизм для понятия *акт творения*, символизирующий момент передачи Азота - очищенного Божественного огня - новому телу.

Пирос: Божественный огонь. Прометиды генерируют жидкий Пирос при помощи Азота (запаса очищенного Пироса). Пирос используется для того, чтобы привести в действие Трансмутации.

квашмалимы: таинственные порождения Воплощённого пламени. Некоторые Прометиды считают их ангелами, одновременно великодушными и ужасными.

Толкование: обмен историями между Прометидами. Эти истории могут повествовать о личном опыте каждого Прометида или об историях, которые тот или иной участник Толкования услышал от других Прометидов на протяжении своего Паломничества.

Искуплённый: Прометид, которому удалось стать смертным. Большинство из них утрачивают воспоминания о своём существовании в качестве Прометидов.

Путь Очищения: Великая Работа. Одна из многих известных практик, адаптированных Прометидами для управления своим Внутренним огнём и блокирования его попыток управлять ими.

Отрёкшиеся: Прометиды, отказавшиеся от Паломничества. Они полагают, что обещание Смертности - либо обман, либо дар, который не стоит той платы, которой он требует.

Изувеченные: одно из Подобий, соответствующее Наследию Улган.

воскрешение: воздействие Азота на недавно убитое тело Прометида с целью возвращения его к жизни.

Растерзанные: см. Улган.

Себек: одно из Подобий, соответствующее Наследию Осирис.

Сенсориум: категория Трансмутаций. Сверхчеловеческое восприятие окружающего мира, начиная способностью видеть ауры и заканчивая наблюдением за отдалёнными местами и существами.

Безмолвные: одно из Подобий, соответствующее Наследию Галатея.

Станнум: Путь Очищения Олова, или Муки. Его практиков называют Фуриями.

Таммуз: Наследие Прометидов. Могущественные создания, перерождённые в земной утробе и поражённые сильнейшим меланхолическим темпераментом. Родоначальником их Наследия стал вавилонский Голем.

Титаны: мифические существа, существовавшие задолго до возникновения богов и сосланные Зевсом в Тартар. Прометей был одним из титанов. Такое же название дают практикам Феррума.

свора: группа Прометидов, объединившаяся для совместного решения какой-либо задачи или коллективного Паломничества. Некоторые своры формализуют связь своих участников при помощи алхимических договоров.

Огнерождённые: одно из Подобий, соответствующее Наследию Франкенштейн.

Мука: состояние, в которое погружается Прометид, когда ломается под гнётом событий. Мука заставляет его физический темперамент нарушать баланс и вырываться из-под контроля. Подобное состояние оставляет следы в Азоте подавшегося ему Прометида.

Трансмутации: особые силы всех Прометидов и Пандорианцев.

Витализм: категория Трансмутаций. Направление Азота и физического темперамента на обретение поразительной силы, позволяющей покрывать колоссальные расстояния одним прыжком или создавать землетрясение ударом ноги.

Витриоль: алхимическое вещество, очищающее сущность Прометида для перехода к Смертности. Витриоль производится Азотом всегда, когда Прометид заканчивает веху Паломничества.

Вулкан: категория Трансмутаций. Взаимодействие с Пиросом: от ощущения его присутствия до высасывания его из других Прометидов.

Опустошение: пагубный эффект, который производит присутствие Прометида на окружающую его землю. Если он слишком долго задерживается на одном месте, земля начинает гнить и увядать день за днём, пока не становится практически непригодной для смертных, животных и растений.

Чудовище: см. Франкенштейн.

Улган: Наследие Прометидов. Существа, населяющие тела, разорванные духами и оживлённые эктоплазмой, оставленной в их страшных ранах. Эктоплазматический темперамент Улган, как правило, пагубно отражается на их разуме. Родоначальником их Наследия стал сибирский шаман.



Джон Эш. У нас с ним много общего. Нам обоим пришлось начать жизнь с оплаты долгов.

Я попросил его рассказать мне свою историю. Разве мы не должны стремиться узнать, как остальных постигла та же горькая участь?

Его ответ звучал так:

“Самому мне рассказывали, что моё тело принадлежало солдату, который отважно сражался в Арденнской операции. Хотел бы я знать, что случилось с этим солдатом. Куда он ушёл? И откуда пришёл я сам? Потому что я абсолютно уверен, что я – это вовсе не он. Когда мой создатель стёр глину у меня с глаз, он назвал меня просто "Джон Эш", и это единственное имя, которое мне известно.

Первые годы жизни я провёл на просёлочных дорогах Джорджии и Алабамы, наказывая всех, кто носил белое и сжигал кресты³, потому что так повелел мой создатель. Но знаете что? Жертвы, страдавшие от жутких поступков этих крестосжигателей не хотели иметь со мной дела. Это сводило меня с ума и в конце концов подтолкнуло на злодеяния и меня самого. Я решил, что должен заставить их бояться меня.

А потом я повстречал слепого проповедника, который рассказал мне о Всепрощающем Господе и крупницах истины, заключённых в Библии. Он свято верил в то, что в глазах Господа всё имеет цену, даже такое несовершенное создание, как я. Он сказал мне, что люди сперва получают души, а затем, уже в теле, должны доказать, что заслуживают их. Я должен доказать то же самое, но в обратном порядке, и в этом всё дело. Поэтому я пытаюсь делать хорошие вещи. Я стараюсь не обижаться на тех, кто просто не может не чувствовать ко мне ненависти. Я стараюсь путешествовать так, чтобы не оставлять слишком много следов на цветущем мире Господа Бога. И я продолжаю искать свою душу, которая ожидает меня где-то впереди. Само собой, это невероятно трудная дорога к Земле Обетованной.

Слепой проповедник как-то упоминал, что однажды Иисус просто повелел Лазарю: “Встань и иди”. Теперь я задаюсь вопросом, что именно вышло из той пещеры и что оно натворило”.

³ Сожжение крестов – практика, тесно ассоциирующаяся в масс-культуре с деятельностью Ку Клукс Клана.

Глава первая:

Сеттинг

“Будь проклят день моего рождения! Проклятый творец! Зачем ты создал чудовище, от которого сам отвернулся с омерзением? Бог, в своем милосердии, создал человека прекрасным по своему образу и подобию, я же являюсь изуродованным подобием тебя самого, ещё более отвратительным из-за этого сходства. У Сатаны были собратья-демоны; в их глазах он был прекрасен. А я одинок и всем ненавистен”.

Чудовище из “Франкенштейна” Мэри Шелли.

“Вы натываетесь на бомжа, протягивающего к вам руку. Вы смотрите на его лицо, ужасающе сморщенное и старое, пережившее трудные времена. Вы чувствуете к нему жалость и начинаете тянуться к карману за мелочью. И вдруг ваша рука останавливается. Сердце наполняется омерзением. Вы вдруг понимаете, насколько отвратителен этот зловонный бродяга. Он не заслуживает вашего милосердия. Вы отводите взгляд и проходите мимо. Только добравшись до конца квартала, вы удивляетесь, почему сделали это. Вы поворачиваетесь, чтобы оглянуться назад, на бомжа, однако его уже нет”.

“Вы работаете допоздна и вот наконец собираете вещи в чемодан, когда в комнату входит уборщик с метлой в руках. Вы киваете ему и улыбаетесь, почти не замечая черт его лица. Однако затем, безо всякой причины, начинаете кричать на него, указывая на пятно кофе, которое въелось в ковёр ещё вчера вечером и которое он до сих пор не оттёр. Он бормочет извинения, но вы презрительно усмехаетесь и выходите из комнаты, направляясь к лифту. И только спустившись на первый этаж, вы начинаете сожалеть о том, что сделали. Разве можно так обращаться с живым человеком?”

“Вы - полицейский, борющийся с безнравственностью на улицах города. Вы патрулируете квартал под прикрытием, стараясь привлечь внимание проституток - не только чтобы предупредить их о последствиях нарушения закона, но и для того, чтобы убрать их на какое-то время подальше от этих опасных улиц. Вы замечаете одну девчонку, стоящую на углу вдали от остальных. Ещё издали видно, что это просто тинейджер, только начинающий свою карьеру. Вы решаете, что окажете ей услугу, если оборвете эту карьеру в зачатке, прежде чем всё обернется худо. Остановившись возле неё, вы замечаете на её лице отчаяние, смешанное с облегчением от того, что хоть кто-то заинтересовался ей. Запинаясь, она предлагает вам свои услуги. Вы позволяете ей говорить, но уже начинаете понимать, почему никто не останавливался рядом с ней. Эта девушка омерзительна. Слова, которые вы иногда слышали на улицах, но никогда не употребляли, вдруг начинают приходить вам на ум, и вы с удивлением понимаете, что выкрикиваете их ей в лицо. Она вздрагивает от них, как от пулевых ранений, и буквально кидается в ночь, спотыкаясь на бегу. Какое-то время вы неподвижно сидите в автомобиле, задаваясь вопросом, не слишком ли пагубное воздействие служба оказывает на ваш характер. Что вас заставило повести себя так жестоко с этой несчастной девочкой?”

Хотя жестокость в какой-то мере свойственна всем людям, она не привычна ни одному из вышеописанных персонажей. Это достойные люди, которые готовы помочь другим,

когда в этом возникает необходимость. Но вне зависимости от того, насколько добросовестно они обращаются с другими людьми, им не удалось бы распространить свою доброту на чужаков, которых они повстречали, даже если бы они этого по-настоящему захотели. Даже святой не смог бы удержаться от отвращения, встретив кого-нибудь из них. Ибо это не просто бомжи, уборщики и проститутки. Это даже не люди.

Во всех этих случаях представителями низших слоёв населения оказались Прометиды. Большинство людей рассмеялись бы, если бы вы сказали им, что среди них, на задворках общества, живут существа, подобные знаменитому чудовищу Франкенштейна, внешне похожие на нас и пытающиеся подобраться поближе к смертным. И тем не менее, вы могли бы напомнить им, как чудовище сталкивалось с отвращением каждого человека, попадавшего ему на пути, несмотря на все его благие намерения. Независимо от того, куда он приходил, везде его ждала неприязнь, которая зачастую принимала формы насилия. Люди попросту не могли принять его, потому что на инстинктивном уровне чувствовали, что перед ними - самое настоящее преступление против Природы.

Весь ужас его положения в том, что он действительно был воплощением этого преступления. И существуют другие, такие же, как он. Люди встречают их тут и там, даже не представляя, что существа, оживлённые мифическим пламенем, обитают прямо у них на виду. Большинство людей просто чувствуют, что эти чужаки вызывают у них отвращение. Что-то непостижимое восстаёт из глубин их души и обрушивается на созданий, которые так похожи на обыкновенных людей, пытаясь отогнать их подальше от человеческих толп, в которые они так отчаянно хотят влиться. Потому что они - не люди.

Пока ещё нет.

Зарождение монстров

Люди не знают о существовании Прометидов... и в то же время располагают определёнными сведениями об этих созданиях. История о чудовище Франкенштейна пережила множество изложений и толкований, начиная с оригинальной книги Мэри Шелли и заканчивая многочисленными комиксами и киноадаптациями. В этих историях раскрывается истина о существовании Прометидов, хотя никто и не верит в них. Древнюю легенду об Осирисе - убитом, разорванном и воскрешённом Изидой - нечасто связывают с трагедией Франкенштейна, хотя, безусловно, она также повествует о Прометиде. Кроме того, историю о чудовище Франкенштейна часто рассматривают как альтернативную версию иудейской легенды о Големе, глиняном монстре, оживлённом при помощи кабалистической магии. Здесь прослеживается влияние подлинных знаний о Прометидах: анимирующая их энергия напоминает магию. Также к этим легендам время от времени причисляют греческий миф о Пигмалионе и оживлённой им статуе своей возлюбленной, Галатеи, в которую Афродита вдохнула жизнь. Все три создания были оживлены при помощи сверхъестественных сил.

Этим исчерпывается предел, которого достигло человеческое воображение, пытающееся описать существование Прометидов. Безусловно, создание Прометидов не обошлось без сверхъестественного воздействия, и в то же время этот процесс увлекает соединение расчлennённых тел - а не глины и мрамора - с флюидами тела (кровью, желчью, лимфой или эктоплазмой) наряду с элементами воздуха, земли, огня, духа или воды. Говоря простым языком, создание Прометида немыслимо без использования биологической алхимии.

Прометиды создают других Прометидов путём мистического творения, передающего потомку особенности его создателя. Только первый Прометид своего Наследия был создан смертным. Этот Родоначальник, первый во всей родословной, создаёт новых представителей своего вида уже самостоятельно. Его потомство не знает прикосновения творческой руки смертного. Им знакомы лишь ненависть и отвращение, провоцируемое у смертных аурой Отторжения.

Прометиды стремятся преодолеть своё проклятое состояние, самостоятельно превратившись в смертных. Это долгая и непредсказуемая дорога, которую невозможно пройти, не создав нового Прометида. Такова цена, которую Созданный должен заплатить, прежде чем будет допущен к спасению от собственного проклятия. Божественный огонь, оживляющий его мёртвую плоть, должен быть передан другому, чтобы оплатить обретение Смертности - или, как утверждают некоторые, чтобы произвести очищение Внутреннего огня, который будет гореть в нём в момент перехода. Такой огонь невозможно погасить - его можно лишь передать новому носителю.

Увы, сотворение нового Прометида не гарантирует обретения Смертности его создателем. Это - необходимое условие Паломничества, однако его недостаточно для мгновенного достижения истинной жизни. Некоторые Прометиды создают более одного представителя своего вида на пути к Смертности (или терпят неудачу и создают Пандорианцев). Останется ли создатель обучать своего потомка и наставлять его на первых шагах этой чудовищной жизни, заранее предупреждая обо всех опасностях и наделяя доступными ему знаниями - личный выбор каждого Прометида. Некоторые Прометиды серьёзно относятся к этой задаче, считая период наставничества необходимым этическим испытанием на пути к обретению подлинной Смертности. Другие бросают своих "молодых" потомков сразу по завершении акта творения, оставляя тех привыкать к своей новой жизни и обучаться на случайных опасностях в одиночестве.

Акт творения состоит из множества разных стадий. Он включает подготовку трупа в соответствии с требованиями своего Наследия и передачу части своих ключевых флюидов (желчи, лимфы и т.д.) этому трупу. Затем Прометид наделяет труп частью очищенного Пироса - собственного Азота - при помощи важнейшего элемента своего Наследия (воздуха, земли, огня, духа, воды), возрождая труп к жизни. Увы, если он не сумел в достаточной степени очистить себя во время Паломничества, созданное творение будет вовсе не Прометидом. Вместо этого потенциальный создатель вдохнёт жизнь в одного или даже нескольких Пандорианцев - порождений хаотического Флюкса.

Одна из ведущих тем, которую некоторые критики отмечают в романе "Франкенштейн" Мэри Шелли, - высокомерие человека, который пытается создать потомка без участия женщины. Эгоистично проигнорировав естественный процесс и "породив" жизнь вне утробы матери - забрав себе женскую детородную функцию - Виктор Франкенштейн мог создать только монстра. Трагическая судьба этого потомка была предопределена его происхождением. Все Прометиды рождаются от одного родителя, и существуют те, кто считает подобное отступление от естественного баланса причиной, порождающей Муку и Флюкс.

Некоторые Прометиды задаются вопросом, насколько противоестественна их уникальная форма "деления клеток", поскольку некоторые организмы используют этот метод для размножения. Тем не менее, другие напоминают им, что, естественно ли подобное размножение или нет, но оно не относится к людям. Амёба - не человек.

Если бы Прометидам и удалось найти способ создать потомка посредством соединения двух Прометидов (очевидно, разного пола), возможно, их потомок действительно не был бы ни смертным, ни монстром, а чем-нибудь сверхчеловеческим. Однако пока что ни одна из таких попыток не привела к успеху, поскольку заканчивалась появлением только новых Пандорианцев.

Время от времени появляются слухи о появлении новых демиургов и новых Наследий, хотя на данный момент их существование не обнаружило никаких доказательств. Таким образом, на сегодняшний день все Прометиды идут по пути к Смертности в качестве представителей одного из пяти Наследий, порождая новых потомков по желанию или необходимости.

Наследия

Новые виды Прометидов появлялись всего несколько раз на протяжении всей истории человечества. Каждый раз смертный демиург (как правило, неосознанно) вкладывал Пирос в расчленённое, а затем собранное по частям тело в ходе уникальной алхимической операции. Результатом этого процесса становился Прометид - воскрешённое существо, лишённое души и способное стать Родоначалником нового вида. Когда этот Родоначалник создавал нового Прометида, зарождалось полноценное Наследие. Каждый потомок оказывался несовершенной копией оригинального прототипа, который и сам был несовершенен. Тем не менее, Родоначалник рассматривается как наиболее полноценный представитель своего вида, нежели созданные им потомки, а потому большинство "детей" стремятся воплотить в себе его черты. Если верить слухам, по меньшей мере один из Родоначалников, легендарное чудовище Франкенштейна, до сих пор бродит по земле.

Каждое Наследие получило название в честь своего Родоначалника. Таким образом, Прометид, созданный одним из потомков чудовища Франкенштейна, сам называется Франкенштейном. Иногда члены того или иного Наследия предпочитают, чтобы их не называли именем Родоначалника, которого они считают проклятым. Как правило, в таком случае Прометиды используют альтернативные имена или принимают те прозвища, которыми их наделили другие. Членом любого Наследия может стать представитель любого пола.

Создание Франкенштейна - Чудовища

Все знают эту историю. Чудовище Виктора Франкенштейна, оживлённое молнией и отверженное своим творцом, было вынуждено в одиночку искать своё место в мире. Когда его попытки наладить дружеские отношения с людьми или хотя бы просто жить рядом с ними потерпели неудачу, оно само отвергло их и начало мстить человечеству. Если люди не примут его, оно тоже не будет принимать людей.

Но этим история не заканчивается. Устав от своего одинокого существования в пустошах, существо вновь вернулось на земли смертных и наделило жизнью творение собственных рук. Теперь землю населяют несколько Прометидов Наследия Франкенштейн, и каждый из них ищет спасения от терзающих его Мук.

Франкенштейны - также известные как Чудовища - страдают от холерического темперамента, который подталкивает их к проявлениям гнева и мести всегда, когда окружающие ими пренебрегают. Каждый из них создан из частей множества трупов и оживлён искрой жизни, переданной через огонь (как правило, проведением электричества

через собранное тело). Франкенштейны известны нечеловеческой силой, которой их наделил создатель.

Галатея - Музы

Историю Пигмалиона рассказывают по-разному, и в последнее время она приобрела характер легенды о мужчине высокого класса и утончённых вкусов, который превращает женщину из низшего общества, не получившую достаточного образования, в образец этикета и красоты, влюбляясь в неё в процессе обучения. Оригинальная история была не столь метафоричной. Создание Пигмалиона вовсе не было вырезано из камня. Его собрали из частей тел самых прекрасных женщин на свете.

Получив жизнь благодаря Пиросу и обретя сангвинический темперамент, она стала излучать чувственную красоту, отказаться в которой ей было попросту невозможно. Но то была ложная красота. Вместо того, чтобы вызывать неприкрытое отвращение подобно другим Прометидам, Галатея начала провоцировать зависть и презрение к самим себе в тех, кто смотрел на неё. Её красота, как и восхитительная внешность её потомков, оказалась беспорной, но это лишь выдвигало на первый план недостатки и слабости окружающих её смертных.

Галатеи, потомки возлюбленной Пигмалиона, по-прежнему ищут любви простых смертных. Они собраны из частей самых прекрасных трупов, поскольку дыхание жизни просто отказывается оживлять безобразных. Прозванные Музами, они широко известны своей величественной красотой.

Осирис – Непри

Как смертный может стать богом? Некоторые считают, что древнеегипетский миф об Осирисе может указать этот путь. Когда Изида дала своему убитому брату и мужу новую жизнь, он стал правителем загробного мира, ибо он умер - и возродился. Миф об Осирисе - один из типичных примеров легенд о погибшем и воскресшем божестве, которые, судя по всему, были широко распространены в древних сельскохозяйственных цивилизациях. Здесь можно увидеть персонификацию цикла жизни растения: прорастание из земли, сбор урожая, поедание, а затем чудесное возрождение следующей весной. Что если смертная жизнь подобна этому циклу и способна начаться вновь после того, как человек проведёт под землёй тёмный зимний сезон?

Прометиды знают, что в этой истории есть и крупица истины. Их тела оживают снова и снова, однако сами они - отнюдь не те существа, которые населяли эту плоть прежде. У тех удачливых смертных были настоящие души, которые ныне ушли в неизвестные земли. Разум каждого Прометида, живущего в грубо реанимированном теле смертного, жаждет, чтобы эта легенда оказалась истинной, поскольку даже смерть кажется утешением тому, кто стремится достичь вечной жизни после обретения души.

Некоторые Прометиды считают Осириса своим Родоначальником, а Изиду - демиургом, вернувшем его к жизни. Теперь уже трудно сказать, были ли эти имена даны богам смертными или наоборот, поскольку история этого древнейшего из Наследий уходит корнями во времена, когда факты и мифы смешивались воедино. Равным образом, невозможно определить, как и когда Осирис создал новых представителей своего рода. Доподлинно известно лишь то, что он действительно создал такое потомство.

Вне зависимости от того, кем был их Родоначалник, эти Прометиды разделяют ряд общих характеристик. Осирианцы - также известные как Непри из-за рога Осириса, который обладал мистической регенерацией, - долгое время пробуждались в водах Нила, а потому вода стала одним из средств их создания. Флегматический темперамент доминирует в их характере, заставляя Осирианцев выглядеть так, словно они и вовсе не обладают эмоциями - что, впрочем, вполне ожидаемо от потомков правителя загробного мира. Кроме того, по всей видимости, смерть действительно не представляет для них особой проблемы. Подобно тому, как они оживают в мёртвых телах Прометидов в момент создания, Осирианцы способны ожить даже после того, как была уничтожена и их реанимированная плоть. Непостижимый талант к воскрешению - дар, который они получают по праву рождения в родословной Осирианцев.

Таммуз - Големы

У вавилонян был собственный бог, возродившийся после смерти. Таммуз пал от руки Иштар, однако затем был возвращён ею к жизни. Существует множество версий этой истории, и в каждой фигурируют разные имена, однако все они повествуют о смерти Таммуза и его воскрешении. Его похороны праздновались каждый год после летнего солнцестояния, когда свет солнца начинал ослабевать. Как бог растительности, Таммуз возрождался в земле.

Некоторые Прометиды, происходящие от этого существа, считают, что он был вовсе не богом, а простым вавилонянином, которого возвратили к жизни при помощи иудейской магии уже в качестве Голема. От него и его потомков пошли все известные легенды о Големах в других странах - в частности, о знаменитом Големе Праги. Этот Родоначалник был похоронен в земле и вернулся к жизни посреди глины, что положило начало поверию, будто Големы сделаны из глины или из камня (в действительности они собраны из мёртвой плоти, как и другие Созданные).

Представители этого наследия одержимы меланхолическим темпераментом. Обычно это наделяет их отрешённостью и неприветливым видом, но вместе с тем делает их упорными и устойчивыми. Их невероятная стойкость вошла в легенды – увы, наряду с их яростью. Образ чудовища, несущегося через здание, пробивая отверстия в дверях и стенах, мог зародиться в результате действий одного из Таммуз, поддавшегося своей Муке. Вместе с тем, Големы широко известны способностью стоять неподвижно, как статуи, в течение многих часов подряд, обдумывая тот или иной аспект своего безрадостного существования.

Улган - Растерзанные

Шаманские практики разных народов обнаруживают немало общих моментов. В то время как определённые верования и ритуалы, как правило, отличаются друг от друга, некоторые тематические элементы и методы взаимодействия с духами оказываются идентичны даже у тех народов, которые не имели друг с другом никакой связи, а иногда и вовсе существовали на разных континентах. Один из таких постоянных мотивов шаманства - инициация путём расчленения. Те, кто собирался стать шаманом, погружались в транс, в котором их разрывали на части духи (или демоны, в зависимости от интерпретации). Части их тел очищались и преображались для того, чтобы наделить их шаманской силой. Человек восстанавливал своё тело и пробуждался в материальном мире

уже в качестве шамана. В некоторых версиях его дух должен был посетить множество хижин и логовищ разных духов, чтобы его по очереди разорвал каждый из них. Таким образом он учился вылечивать те болезни, за распространение которых отвечал тот или иной дух.

К счастью для большинства претендентов, расчленение имело место только в отношении его астрального тела, а не физической плоти и крови. Однако не все оказывались столь удачливы. В одном из таких случаев демиург из числа сибирских шаманов попытался воплотить это жуткое действие в материальном мире. И хотя оказавшееся у него на руках тело давно лишилось подлинной жизни, Пирос сумел оживить его в качестве Прометида. Улган, как его называли (в честь бога шаманов – или, возможно, шамана, служащего богам) возвратился из своего пребывания в мире духов с чередой новых чувств, недоступных нормальным людям. Он мог видеть нематериальные объекты, окружающие материю, и взаимодействовать со скоплениями духов и призраков.

Его потомки, получившие имя Растерзанных из-за жутких шрамов, оставшихся на их телах после буквального расчленения, также могут видеть события, происходящие в эфемерном Сумраке. К несчастью, увиденное постоянно преследует их. Телами Растерзанных управляет эктоплазматический темперамент, и все они руководствуются первозданными животными инстинктами подобно самим духам. Интуиция наделяет их сверхъестественной проницательностью, однако порой эти инстинкты заставляют их действовать вразрез с собственным рассудком. Тем не менее, способность взаимодействовать с призраками и духами часто становится уникальным даром, которому завидует множество других Прометидов - даже невзирая на то, что порой Улган вынуждены страдать от любопытства, которое духи испытывают по отношению к редким материальным существам, способным видеть их и взаимодействовать с их миром.

Подобие жизни

Люди рождаются в этом мире с плачем, напуганные светом, температурой и коротким шлепком по спине, вызывающим жизнеутверждающий крик. Их лелеют в течение многих лет, шаг за шагом обучая тому, как стать зрелыми, мыслящими людьми. Их личности формируются под воздействием множеством самых разных событий, в которых они участвуют на ключевых этапах развития, а возможно, и под влиянием характеристик, которые они перенесли оттуда, где пребывали до рождения их души. Самое главное, что они *становятся* взрослыми людьми. За исключением редких клинических случаев амнезии, вызванной физической или психической травмой, они практически никогда не просыпаются посреди ночи, не понимая, кто они или даже что они собой представляют.

В случае с Прометидами дела обстоят иначе. Оказавшись во взрослом, полностью сформированном теле, однако не зная, *как* они обрели свою плоть, все Созданные пробуждаются к жизни в тотальном ошеломлении. (Хотя Прометид может обитать и в теле ребёнка, такие существа чрезвычайно редки. Мало кто из создателей оказывается настолько жесток, чтобы дать своему потомку недостаточно зрелое тело, и зачастую такие попытки оканчиваются порождением Пандорианцев). Они моргают и заикаются, медленно передвигают конечностями и чувствуют, что их тело - не более чем оболочка, в которой они проснулись. Некоторые чувствуют боль или принимают за неё движение крови, желчи и других органических элементов, пока наконец не начинают воспринимать это как нормальное состояние своего организма.

Многие Созданные называют эти первые, неприятные моменты самоосознания “пробуждением на операционном столе”, ссылаясь на типичный способ пробуждения чудовища Франкенштейна в фильмах и других адаптациях его истории. Впрочем, представители разных Наследий пробуждаются по-разному. Големы часто вынуждены выкапываться из-под земли, в то время как Непри обычно выныривают из-под воды. В любом случае, дезориентация – совершенно естественное состояние в первые несколько минут или даже часов существования Прометида.

Если создатель потомка присутствует при его пробуждении, он может помочь своему творению преодолеть этот период мучений и страха. Однако многие создатели оставляют своих потомков прежде, чем те успеют полностью очнуться. Некоторые создатели просто не могут смотреть на пробуждение своего потомка, который вынужден осваиваться со своей новой жизнью так же, как делали это и они сами.

Новый Прометид говорит на языке своего создателя. Первое время эта функция может давать сбои (особенно в случае с Франкенштейнами), однако вскоре она начинает работать в полную силу. Равным образом, вместо языка создателя (или в дополнение к нему) некоторые Прометиды могут говорить на языке трупа (или, в определённых случаях, трупов), который они населяют. Наконец, существуют и те, кто начал говорить на языке жителей ближайшего поселения. Судя по всему, Пирос - который нередко интерпретируется как дар языков, переданный Прометеем людям, - наделяет созданного Прометида знанием того языка, который соответствует его окружению или оказывается самым необходимым в данной ситуации.

Как только первоначальная дезориентация отступает, Прометид начинает осваивать всё больше новых способностей. Он быстро получает контроль над телом и может управлять им так же, как большинство людей подобного возраста управляют *своими* телами, хотя и в этот момент, и позже Прометид может сталкиваться с определёнными проблемами в контроле своей физической оболочки. Во многом он напоминает классического больного, страдающего амнезией. Все автономные функции присутствуют, как и множество ключевых аспектов его индивидуальности, однако все воспоминания о предыдущей жизни отсутствуют. По большому счёту, у него просто не было “предыдущей жизни”. Кто бы ни населял это тело перед тем, как его занял Созданный, он или она исчезли, уступив место новой, пока только зарождающейся личности, дрожащей тени Преобразующего огня. Когда-нибудь эта тень сможет стать реальной, куда более полноценной личностью - даже настоящим смертным, - однако сейчас это всего лишь хрупкое существо, реагирующее на стимулы окружающего мира и формирующее себя в соответствии с собственными реакциями на эти стимулы.

Некоторые Прометиды утверждают, что они испытывали короткие вспышки воспоминаний из прошлой жизни их тел. Хотя невозможно доказать, что эти видения действительно являются воспоминаниями о той жизни, некоторые Прометиды рассказывают, что они проводили исследования по этому вопросу и в результате обнаружили доказательства, свидетельствующие о том, что Прометид действительно обладает жизненным опытом предыдущего хозяина тела – опытом, которым просто не может обладать сам Прометид. Эти физические воспоминания, отфильтрованные сознанием во время сна, даруют некоторым утешение и надежду, что обретение Смертности уже не за горами. Увы, для других эти воспоминания оказываются только новой пыткой, довлеющих над их трагическим существованием, поскольку они напоминают Прометидам о том, чем они никогда не обладали.

Непослушные органы

Некоторые Прометиды сталкиваются с такой жуткой проблемой, как непослушные органы или конечности, которые, по всей видимости, обретают собственный разум. Различные произведения в жанре ужасов, созданные смертными, повествуют о подобных случаях, включая отсечённые конечности, преследующие своих бывших владельцев, или руки, которые совершают преступления и пытаются продемонстрировать вину их хозяина всему миру, раз за разом повторяя эти преступления против воли тела. В случае с Прометидами этот опыт вполне реален, хотя он редко оказывается столь пугающим. Зачастую он принимает форму привычки, которая достаётся Прометиду от предыдущего владельца тела и которую конечность воспроизводит в моменты задумчивости. Например, рука может выглядеть так, словно пишет что-либо в воздухе, выстукивает пальцами какой-нибудь ритм или делает знакомый жест. Это может быть подёргивающаяся нога, нарушающая походку Прометида или даже случайно задевающая окружающих. Наконец, это может быть и желудок, сжимающийся при виде еды даже тогда, когда Прометид не голоден, или глаз, который смотрит в противоположном направлении от другого.

Франкенштейны считают, что они не страдали бы от подобных случаев, если бы их тела не состояли из частей разных тел (иногда даже разных размеров). Однако другие Созданные, обладающие цельными телами, также подвержены саботажу некоторых органов, хотя это случается с ними реже, чем с Чудовищами. Большинство Прометидов списывают этот феномен на нежелание органов и конечностей принимать нового хозяина под принуждением Пироса.

Чаще всего непослушные органы демонстрируют свою волю только тогда, когда Прометид устал или растратил практически весь Пирос. Даже тогда Прометид может без труда взять тело под контроль. Своевольные части тела редко приводят к настоящей опасности, поскольку стараются избежать боли и неприятностей прежде, чем дело зайдёт слишком далеко.

Бредущие по жизни

После того как Прометид впервые пробуждается к жизни, он должен найти свой путь к внешнему миру - с помощью своего создателя или без неё. Хотя некоторые оказываются достаточно удачливы, чтобы повстречать других Прометидов вскоре после "рождения", большинству приходится поблуждать какое-то время в одиночестве, прежде чем они столкнутся с другими представителями своего вида. Увы, в пределах одной эпохи по миру бродит не слишком много Прометидов, если сравнивать их численность с населением смертных (или даже количеством сверхъестественных существ, которые охотятся на этих смертных).

Вскоре Прометид обнаруживает, что хотя он должен питаться, как и простой человек, он способен есть практически любую органику, включая корни, жуков, древесную кору и тому подобное. Хотя такая пища не слишком хороша на вкус, она подпитывает Огонь, горящий внутри, и тем самым даёт Прометиду силы двигаться дальше. Не имея возможности поселиться среди людей (вследствие Отторжения), Прометиды нередко сталкиваются с необходимостью проводить время в бесплодных местах, в которых не сможет поселиться ни один человек. Хотя они испытывают небольшие затруднения с поисками съестного (даже если это просто жуки или гниющие туши животных), их жизни отмечены ужасающим одиночеством. Одно дело выбрать отшельническую жизнь по

собственной воле, и совсем другое - погрузиться в неё с головой, невзирая на собственные предпочтения и потребность в компании.

Те Прометиды, кто всё же рискует поселиться возле людей, обычно устраивают убежища в отдалённых местах, становясь причиной для зарождения городских легенд. Они могут присмотреть себе место где-нибудь под мостом или в подвале старого заброшенного дома (даже такого, который жители оставили на время длительного путешествия). По-настоящему смелые Прометиды могут поселиться в квартире в трущобах, достаточно близко, чтобы подслушивать разговоры соседей, но и достаточно далеко, чтобы их присутствие не вызвало деградацию местного общества и окружающей среды. Аура Отторжения, которую излучают все Прометиды, остаётся с ними вне зависимости от того, как близко к смертным они подошли. Она влияет на поведение местных жителей и в конечном итоге, если Прометид остаётся на одном месте слишком долго, превращает окружающие его земли в бесплодную пустошь.

Если Прометид пытается получить работу и притвориться человеком, иногда ему удаётся её получить - на какое-то время. Но даже тогда Прометиду, скорее всего, предложат одинокую работу - уборщика, ночного сторожа или охотника за головами, - которая позволит им существовать лишь на самом краю человеческого общества. Они могут оставаться достаточно близко к смертным, чтобы их видеть и слышать их речь, однако они никогда не смогут принять участие в повседневной жизни смертных, которыми они так отчаянно хотят стать. Отторжение всегда работает против них. Если Прометид будет слишком долго испытывать удачу, в конце концов его выдворит из города разъярённая толпа, которая даже будет осознавать, почему она так ненавидит этого бродягу. Что ещё хуже, Прометиды могут поймать, чтобы преподать ему пару уроков, будь это суд Линча или ещё менее приятные методы устранения. Даже самый спокойный и идиллический город с самыми мирными жителями может в конце концов превратиться в адскую бездну гноящейся ненависти и страха, если Прометид осмелится задержаться в нём на достаточно долгое время.

Прометиды - скитальцы по необходимости, и куда реже - по собственному желанию. Хотя мечта об открытой дороге и свободе от обязательств подталкивает многих людей к тому, чтобы попробовать свои силы в роли бродяги, действительность куда менее привлекательна, а зачастую и вовсе уродлива. Для Прометиды дорога становится вечным путём раскаяния и очищения, а каждый шаг принимает форму нового испытания, которое либо приближает его к Смертности, либо заставляет идти куда-нибудь дальше безо всякой остановки.

Незаконнорождённые

Прометиды страдают.

Их муки куда сильнее любой органической боли, поскольку их корни уходят в самую противоестественность Созданных и неприятие этих чудовищ самой природой. Люди, животные, даже растения и грязь отвергают Созданных и Божественный огонь, горящий у них внутри. Их Азотная радиация воздействует на умы окружающих, иссушая их наряду с инстинктами или даже естественными процессами земли, заставляя людей и животных гнать Прометидов прочь от себя. Если же Прометид слишком долго задержится в одном месте, то уже сама земля начнёт избегать его, стремительно увядая там, где ступает нога Прометиды.

Отторжение

Мертвецы не должны оживать. Существа, не имеющие души, не должны бродить по свету и разговаривать. Сама ткань бытия - физического и духовного, - отвергает Созданных. Она стремительно реагирует на их появление, делая всё, чтобы заставить их уйти прочь.

Контакт с простыми людьми всегда отличался для Созданных чрезвычайно опасным характером. Даже при том, что большинство Созданных выглядят как обыкновенные люди, они вызывают у окружающих *ощущение* противоестественности.

Представим, что человек впервые встречает Созданного. Они всего лишь обмениваются коротким рукопожатием, моментом зрительного контакта, беседуют не больше нескольких секунд. И внезапно человек начинает чувствовать себя странно. По позвоночнику пробегает дрожь. Во рту становится сухо. Желудок сжимается.

Таммуз должен найти детали для старенького потрёпанного вагончика "фольксваген", который он починил и теперь называет домом. Он идёт в мастерскую и проводит немного времени, разговаривая с механиком. Таммуз может выглядеть так, словно знает, о чём говорит, однако механик начинает чувствовать инстинктивную неприязнь к этому посетителю. Он срывается, начинает говорить парню, что тот не знает, чего просит, и назначает слишком высокую плату. Затем, когда Голем уходит, он задаётся вопросом, какого черта он это сделал.

Полдень. За барной стойкой стоит человек. Бар пуст, не считая нескольких посетителей. В дверях появляется Галатея. Она должна встретить здесь какого-то парня, который ещё не пришёл. Она заказывает напиток. Это всё, что она делает. Бармен даёт ей напиток и смотрит на нее пристальным взглядом. Он тербит своё обручальное кольцо всё сильнее по мере того, как его глаза ощупывают восхитительную фигуру под её платьем. Но через долю секунды он вырывается из этого мечтательного состояния и про себя обвиняет девчонку в тех чувствах, которые только что испытал. Он осуждает её.

В попытке найти себе хоть какое-то место, пусть даже самое скромное, Франкенштейн каждую неделю или около того посещает магазин в небольшом городе, только чтобы купить шоколадный батончик или пачку чипсов. Первый раз, когда он заходит внутрь, леди за прилавком приходит к выводу, что он странный, хотя и не может сказать, почему. Каждый раз, когда "этот странный мужчина" заходит опять, ей приходится подавлять в себе страх и отвращение. Она знает, что это глупо, но всё равно ей хочется бежать. Он передаёт ей мелочь, и его рука прикасается к её коже. Её омерзение возрастает. Может, он плохо пахнет? Может, у него что-то не то с губой? Или перхоть в волосах? Что-нибудь не в порядке с зубами или глазами, которые, впрочем, действительно крупноваты? Каждый раз, когда она видит его снова, это впечатление ухудшается. Она становится подозрительной. Однажды по городу прокатывается слух, будто где-то в окрестностях был убит ребёнок. Продавщица читает местную газету, и сразу же в её мозгу всплывает образ странного человека. Она вызывает полицию, и возможно, кое-кто из других жителей города делает то же самое. Вскоре словесный портрет Франкенштейна находится в полицейском архиве.

Всё это происходит каждый раз, когда Прометиды встречаются людей. Всегда, когда между смертным и Созданным протекает хоть сколько-нибудь значимое взаимодействие, в дело вступает аура Отторжения. Люди даже не знают, почему они чувствуют такое предубеждение против Созданных. Это просто чувство, которое засело у них в животе.

Слабый голос, который подсказывает, что с этим парнем не всё в порядке, что ему нельзя доверять. Что нужно бежать от него - как можно быстрее, убратся отсюда подальше, спрятаться, найти помощь, позвать полицию или найти другой способ себя защитить. Они убеждают себя в том, что это глупо и им нечего бояться, однако они просто не могут смотреть на Созданного теми глазами, какими они смотрят на всех остальных. В следующий раз, когда они встречаются его, их ждёт то же самое, только хуже, и на сей раз они уже могут ответить на инстинктивный призыв действовать прямо здесь и сейчас. Это иррациональное, подсознательное чувство, однако оно отражает то место, которое отвела Прометидам сама Природа.

Созданные получают свои способности благодаря Пиросу; Пирос же можно найти повсюду. Это вполне естественный компонент мира. Считается, что его источники разбросаны по всему свету. Однако, как и в случае с любой силой, его неправильное применение может привести к страшным последствиям. Неестественное скопление Пироса может привести к катастрофе.

Оживлённые украденным Пиросом, Прометиды и сами становятся разносчиками этих катастроф, невольными хранителями естественной силы, направленной на достижение противоестественных целей. Прометиды попросту не должны существовать. Им приходится бороться за своё место в мире, в котором естественные законы их отвергают. Им нужно стать частью этого мира - и не только в социальном, но и физическом или даже метафизическом отношении.

Отторжение, которое чувствуют смертные, становится психологической реакцией на Прометидов как на живое осквернение природного мира. Хотя они могут и не чувствовать Отторжения постоянно, нельзя забывать, что люди - часть этого мира. Это живые, биологические создания, обладающие дыханием и кровью. Более того, смертные – ещё и духовные существа (хотя кто-нибудь может это оспорить), обладающие настоящей душой. В человеке животная и духовная природа скреплены воедино - неудивительно, что он отвергает такое бездушное существо, как Прометид. Люди чувствуют метафизический жар Азота, спиритического Огня, который может поглотить их с не меньшей лёгкостью, чем огонь физический. Они ощущают присутствие монстров, которые не были рождены, но вместо этого оказались созданы чужой волей, и они знают, что это преступление против Природы, даже не осознавая, что именно обращает их против этих существ. Именно из-за интуитивного характера этого отвращения, его подсознательной натуры, разум вынужден сам заполнять пробел информации и оправдывать причины страха, агрессии, ненависти или суждения, которое человек неожиданно чувствует в отношении Прометида.

Животные тоже чувствуют Отторжение. Собаки рычат и лают. Кошки выгибают спины. Крысы пытаются убежать. Насекомые и другие крохотные существа огибают Созданных по широкой дуге. Погибшие Прометиды иногда гниют чрезвычайно долго, поскольку даже черви не хотят прикасаться к их мёртвой плоти. Только вирусы и бактерии способны проникнуть в тела Прометидов, и даже тогда они выполняют свою работу на удивление медленно. В конечном счёте земля покрывает труп Прометида, однако ничто не растёт на его безымянной могиле, даже когда анимирующий его Пирос покинет тело.

Сверхъестественные существа тоже чувствуют это. Несмотря на все свои паразитические способности, маги во многом сохраняют человеческую природу. Будучи частью материального мира, Пирос существует и в качестве духовной энергии, а потому в

присутствии Прометида оборотни начинают чувствовать злость и агрессию, даже если в глубине души им хочется больше узнать о том, с кем они столкнулись. Наконец, даже изгнанные из естественного цикла Природы вампиры также испытывают страх и ненависть при столкновении с Прометидами.

Сама земля отвергает Созданных. Если они слишком долго остаются на одном месте, земля мучительно, медленно и почти незаметно гибнет. Трава чернеет и увядает. Цветы слабеют и засыхают. Деревья теряют листья и превращаются в серые скелеты. Земля проседает и превращается в пыль. Вода становится грязной и затхлой. Металл ржавеет. И даже небо порой отражает те раны, которые нанёс окружающей среде Прометид.

После длительного пребывания Созданного в одних краях вся территория целиком покрывается следами его неестественного присутствия, и любые смертные или животные, натыкающиеся на это место, начинают чувствовать себя так же, как если бы они встретили самого Прометида. Создаётся впечатление, будто Азот просачивается на землю, словно радиоактивные отходы из заводской трубы.

Обезображенность

Большую часть времени Прометиды выглядят точно так же, как и простые люди. Они могут быть немного крупнее, или у них может не хватать одного-двух пальцев. Некоторые носят странные шрамы или обладают глазами странного цвета. Однако любые физические отклонения остаются в пределах того, что можно увидеть и у обычных людей. Они могут казаться странными, но эту странность легко объяснить. Отторжение редко исходит из недостатков во внешности Прометида. Оно уходит корнями в самую их сущность.

Как бы то ни было, Прометиды выглядят далеко не так, как кажется на первый взгляд. Если они когда-нибудь станут смертными, их иллюзорная внешность действительно станет их настоящим обликом, но до тех пор она остаётся простым миражом, за которым скрывается их обезображенная форма. Даже не зная об истинном облике Созданных, люди подсознательно чувствуют, что внешность, которую они видят, нереальна. Разумеется, это становится ещё одной причиной для недоверия и дискомфорта.

За покровом нормальности Прометид скрывает противоестественный, даже если и не отвратительный облик. Сами Созданные называют подобные знаки своего истинного состояния "обезображенностью". И они понимают, что иллюзорная внешность не всегда бывает надёжна. Иногда она искажается или полностью исчезает. Плоть деформируется, и Прометид показывает миру то, кем он является на самом деле.

Перебой в иллюзорной внешности может продлиться всего секунду, наделив смертного только кратким моментом осознания сущности своего собеседника, но обычно этого достаточно, чтобы сделать истинный облик Созданного очевидным для всякого, кто увидел, что Прометид скрывает под маской. Внешнее обличье Созданных - ещё одна попытка Божественного огня придать оживлённому трупу подобие истинной жизни. Это подобие может существовать лишь в гармонии с Пирсом, а потому, когда Прометид направляет свой Азот на выполнение той или иной задачи - используя Пирс для активации Трансмутаций, - Пирс начинает кипеть и перегреваться. Это бурление нарушает работу Азота по моделированию иллюзорной жизни и демонстрирует миру искусственно оживлённый труп, спрятанный за человеческим обликом. Равным образом, если Прометид использует электрический ток для исцеления повреждений или восполнения Азота, иллюзия исчезает.

Каждое Наследие обладает своими признаками обезображенности, которые позволяют другим Прометидам, увидевшим этот непродолжительный перебой в иллюзорном облике, понять, с кем им приходится иметь дело. Чудовища - прямые наследники деформированного создания Франкенштейна, - как правило, снабжены ремнями и швами, скрепляющими их разрозненные конечности и скрывающими ужасные шрамы. В их тела могут быть вшиты маленькие терминалы и болты, искрящиеся гальваническим пламенем. Осирианцы похожи на мертвецов с коричневой или синей кожей и сморщенной плотью, иссохшей подобно съёженному телу мумии. Големы выглядят так, словно вылеплены из глины и покрыты серой или коричневой землёй, которая кажется частью плоти или и вовсе самой их плотью. Растерзанные - единственные Прометиды, которые выглядят почти живыми, но в их глазах зияет крошечный сумрак, а из многочисленных шрамов сочится жидкая тьма. И даже прекрасные Галатеи имеют своё уродство. Они похожи на кукол или манекенов, вылепленных из мёртвой плоти или покрытых лаком, а их блестящая кожа кажется восковой и холодной.

Как сильно бы ни хотели Созданные избавиться от своих недостатков, обезображенность никогда не проходит. Она всегда остаётся с ними, напоминая Созданным, кто они сейчас и кем они пока что не стали. Обезображенность - не уродство как таковое, хотя, безусловно, жуткая внешность является частью их существования. Оно служит вечным напоминанием об их нечеловеческом происхождении. Прометиды хотят быть людьми - каждой клеточкой своего тела, - однако им не разрешают забыть, кем они остаются на данный момент.

Галатея проводит пальцем по коже и чувствует, что её поверхность холодна и искусственна, что она не реагирует на прикосновение и даже не сразу разгибается, если на неё надавить. Она не чувствует движения крови. Не чувствует сердцебиения.

Улган кашляет, прикрывая ладонью рот. Потом убирает руку и смотрит на чёрную эктоплазму, вылетевшую из его лёгких. Она распадается меньше, чем за секунду - одни капли впитываются назад в кожу, другие испаряются в воздухе. Но чувствуя, как они пробираются через клеточки его кожи, он вздрагивает, понимая, что как бы отвратительны они ни были, это - часть его тела. Более того, это и есть его тело.

Осирис погружается в воду, однако не чувствует, как вода перебирает волосы и струится вниз по лицу. Она никогда не освежает его.

Таммуз царапает свою шею. Хотя он не должен чувствовать ничего подобного, ему кажется, что там осталась царапина, которая так и не исчезает. Под ногтями оказывается земля, и она остаётся там постоянно, независимо от того, сколько времени он её вычищает оттуда.

Наконец, Франкенштейн ощущает, что руки и ноги далеко не всегда действуют так быстро, как он хотел бы. И они действуют несогласованно. Он сидит у костра, пытаясь согреться холодной ночью. Внезапно одна рука по собственной воле пытается погрузиться в огонь. Другая хватает её. Борьба длится всего мгновение, но за этот короткий миг металлический шип, покоящийся под кожей на кончике непослушной руки, успевает нагреться и вызвать острую боль, и с этим ничего нельзя поделать. Он кричит в ночной темноте, но хотя его глаза постоянно покрыты влагой, ему так и не удаётся заплакать.

Обезображенность Прометидов - не просто физическое уродство. Даже когда её нельзя увидеть своими глазами и невозможно разглядеть в зеркале, она остаётся на месте. Это занозы в телах всех Созданных, служащие постоянным напоминанием о том, что они - не

люди. Даже когда они ещё ничего не знают об этом мире, для них очевидно, что их тела не должны были быть такими. Они вообще не должны были появляться на свет.

Мука

Постоянное понимание того, что им нет места в этом мире, отнимает у Прометидов немало моральных сил. Они чувствуют, что им нужно найти свою нишу, и это чувство подобно царапине, которую не удаётся почесать. Словно дети, родившиеся хромыми и страдающие от мысли, что они никогда не познают радости бега, Созданные отчаянно жаждут найти точку соприкосновения с этим миром. Однако Божественный огонь пылает в них куда сильнее, чем он должен гореть в любом живом существе. Он оказывает чудовищное воздействие на реакцию каждого существа, которому Прометид попадает на пути. Он накладывает отпечаток даже на небо и землю. Скрытое глубоко внутри тела Созданного, оно медленно разрушает сущность своего хозяина.

Для того чтобы Прометид вообще оставался в живых, Пирос должен подпитываться каким-либо элементом. Такой элемент, анимирующий тело Созданного, становится ключевым в его организме. Любой из пяти темпераментов представляет собой элементную энергию Прометида. Темперамент служит каналом, через который Азот продуцирует свою животворящую силу и анимирует мёртвую плоть. Увы, равным образом темперамент управляет и самим Прометидом, оставляя след на его личности и позволяя Азоту наносить Созданному немалый ущерб.

В людях - как существах, обладающих душой - баланс темпераментов достаточно гармоничен. Хотя стресс и может подтолкнуть некоторых смертных к неуравновешенному поведению, в целом люди способны себя контролировать. В случае с Прометидами ситуация принимает иной оборот. Неуравновешенность Прометидов настолько заметна, насколько сильна, что негативное воздействие темперамента на его личность попросту неизбежно, и такому воздействию чрезвычайно трудно сопротивляться. Когда темперамент, руководящий действиями Прометида, не справляется с обилием поступившей живительной энергии, сопротивляться его влиянию становится почти невозможно.

А это значит, что время от времени Созданный целиком поддается его влиянию. Иногда это случается, когда толпа смертных, ведомая Отторжением, мчится по следам Прометида с лопатами, молотками и рукоятями мётел. Вина, которую неизбежно чувствует Созданный из-за совершённых им поступков, наряду со страхом перед толпой, которая хочет его убить, образует взрывоопасную смесь. И в большинстве случаев это заканчивается катастрофой.

Не меньшим стимулом для проявления Муки может стать осознание собственного провала. Понимание того факта, что он мог преуспеть... однако пустил всё насмарку, может привести Прометида в бешенство. Огонь и боль также могут выбить из равновесия темперамент Созданного. Это же относится и к голоданию (даже при том, что Прометиды способны есть практически любую органическую пищу, им трудно контролировать себя, когда они вообще не могут найти еды).

Что бы ни вызвало обострение темперамента, пронизанного силой Пироса, разум Созданных отступает в тень и превращает их в настоящих монстров. Поддавшись этой душевной боли, они ведут себя так, как и должны вести себя ошибки природы. Созданные называют это состояние Мукой, и рано или поздно оно настигает любого из них. Что хуже

всего, в тесных группах они нередко входят в подобное состояние одновременно. Толпа Прометидов, поддавшихся Муке, - одна из самых страшных вещей которые можно увидеть и тем более повстречать.

Носители каждого из темпераментов переживают Муку по-своему. Так, Чудовища полагаются на преобладающую в их организме желчь, и когда Мука захватывает одного из них, его сознание заволакивает злоба и мстительность. Такой Прометид целиком посвящает себя выполнению планов мести - физической и психологической, и порой он приводит в исполнение замыслы, в своей омерзительности достойные действий его Родоначальника. Кроме того, Азот, соединяющий вместе разрозненные части его тела, способен заставить некоторые из них буквально вырваться из-под контроля.

Таммуз, известные меланхолическим темпераментом, погружаются в жуткое маниакально-депрессивное состояние. Сначала их ждёт безумный и разрушительный гнев, затем - осознанный, но всё столь же бессмысленный период бездействия. Выйдя из этого состояния, Голем помнит каждый момент пережитого гнева и каждую секунду того продолжительного периода времени, который он пролежал в апатии, неспособный ни думать, ни двигаться.

Галатеи - сангвиники, и хотя в мирной обстановке такой темперамент способствует вере в светлое будущее, приступ кровавой Муки может сделать их безвольными рабами собственных слабостей и страстей.

И напротив, Осирианцы практически не испытывают никаких страстей. Аналитический характер флегматического темперамента делает Непри чѣрствыми и холодными. Запертый в состоянии Муки, Осирис может безучастно смотреть, как страдают и умирают его друзья, не испытывая ни малейшего желания им помочь. Он может даже пожертвовать ими ради достижения собственных целей. Как и в случае с Франкенштейнами, направление Азота на усиление одного-единственного темперамента причиняет ему немало вреда. Недостающая часть тела Непри начинает страдать от боли или зуда, заставляя его испытывать что-то среднее между бесстрашием и отчаянием.

Улган - единственные обладатели эктоплазматического темперамента, первозданной материи, заполняющей пустоту. Когда Растерзанного настигает Мука, он целиком погружается в это тѣмное ничто. Ведомый волей духов, он полностью сосредотачивается на предметах и людях, которые резонируют с интересами этих духов. Руководствуясь скорее инстинктами, чем рассудком, Улган начинает чувствовать, что он должен завладеть таким предметом или вступить в контакт с таким человеком в попытке удовлетворить аппетит своих спиритических проводников.

Пламя творения

Прометиды не до конца понимают природу той силы, которая оживляет их плоть. В этом они не слишком отличаются от людей. Всё, что они знают, появляется вследствие личного опыта или знакомства с историями и преданиями Прометидов, живших века назад. Каждое поколение порождает свои теории о происхождении Пираса, хотя одна история звучит особенно часто среди Прометидов, живущих на Западе: это греческая легенда о Прометее, создании людей, похищении Божественного огня и ужасающем наказании за подобное преступление.

Считается, что этот миф стал увековеченным, хотя и неверно интерпретированным воспоминанием о Прометиде - возможно, первом из всей их расы. Тесная связь этого

предания с мифом о Пандоре и её ящике с жуткими созданиями позволяет причислить его к попыткам объяснения существования Прометидов. В наше время почти никто не воспринимает эту легенду буквально. Её рассматривают как метафору, раннюю попытку описать непостижимую тайну возникновения Пироса.

Дар Прометея

Прометей был одним из титанов, расы существ, предшествовавших самим богам. Их лидер, Кронос, был свергнут со своими потомками во время восстания, поднятого Зевсом, который занял престол на горе Олимп. Зевс сослал большинство титанов на самый низший план существования - Тартар, который был отделён от остальной части мира "тремя стенами ночи" и постоянно находился под охраной Гекатонхейров - трёх жутких чудовищ.

Считается, что Прометей - имя которого означает "Предвидящий" - сотворил людей, вылепив их из глины. Он предложил своему брату Эпиметею ("Осмысляющему произошедшее") поровну распределить защитные способности между всеми живыми существами. Однако тот был слишком щедр в распределении своих даров, и к тому моменту, когда он добрался до людей, у него больше не было никаких способностей. Животные получили когти, клыки, жала и толстую шкуру. Смертные же остались без врождённого оружия и даже тёплого меха.

Сочувствуя беззащитным людям, Прометей проник во дворец на горе Олимп и ускользнул оттуда с Божественным огнём, который Зевс хранил при себе, разрешая пользоваться им лишь богам. Прометей подарил этот Огонь смертным, распалив человеческое воображение. Результатом стало зарождение разума, языка, искусства и даже науки. Теперь у людей была власть, не доступная ни одному другому животному - власть, которая принадлежала богам.

Зевс впал в ярость. Он велел приковать Прометея к скале, стоящей среди бесплодных земель, обездвигив его цепями, скованными из небьющегося железа. Каждый день орёл, посланный Зевсом, спускался к беспомощному титану и пожирал его печень. Наказание длилось тысячелетия, и год за годом Прометей терпел эту муку. Только бессмертный мог подвергаться таким страданиям, ибо смерть стала завидным даром, которые познали лишь смертные. Лишь спустя долгие тысячелетия могучий Геракл убил орла и разорвал цепи, освободив титана.

Интерпретации

Прометиды по-разному интерпретируют этот миф (наряду со множеством его вариаций), но большинство из них полагают, что из него можно извлечь сразу несколько неоспоримых истин. Прометей - метафора любого создателя, который стремится привнести в мир что-нибудь абсолютное новое - будь он учёным или художником. Любые акты творения, полагающиеся куда больше на страсть создателя, чем на потенциал Природы, являются проявлениями гордыни. Такие поступки подразумевают, что создатель не считает вселенную совершенной, и что для её улучшения или для завершения божественного замысла необходимо его участие. Но вселенная требует баланса. За каждую новую вещь, внедрённую в этот мир, необходимо заплатить цену, соразмерную с величиной создания, поскольку ничто не может быть создано из ничего. Всё новое есть преобразование существующего. В данной легенде Прометей платит цену

за своё собственное создание. И тем не менее, дарование людям Божественного огня невозможно оплатить в полной мере. Подобно ящику Пандоры, оно подвергло вселенную череде нескончаемых изменений, каждое из которых стоило Прометею плоти. Только вмешательство одного из тех, кто и сам пользовался даром титана - получеловека Геракла - поставило точку в его бесконечной пытке.

Таким образом, Прометея обычно рассматривают как символ всех демиургов и Прометидов - любого, кто создаёт новых существ, не вписывающихся в естественную картину мира. Любой акт творения требует предусмотрительного изучения, но его истинная природа может быть осознана лишь по его окончании - в форме осмысления произошедшего, свойственного Эпиметею. Увы, к этому моменту будет уже слишком поздно отменять своё решение, поскольку создание уже вырвется в мир.

Агентом изменения в ходе акта творения служит Пирос - универсальный катализатор. Алхимики ассоциировали его с серой, то есть *магна фламма* - принципом воспламеняемости. Без его алхимического воздействия мир замер бы в вечном стазисе. Природа не раскрывала бы свой потенциал, и ничто новое не возникало бы на белом свете - возможным стало бы лишь изменение старого. Пирос разогревает все известные вещества и концепции, сплавляя их в новые формы и даже в само вдохновение. Это не просто изменчивая материальная форма - это один из крохотных, но всеохватывающих принципов, движущих саму Природу. Пирос способен изменять качества, превращая одни вещи в совершенно другие. Любой кузнец может придать новую форму куску железа, создавая мечи, булавы и плужные лемеха. Но он никогда не сможет превратить железо в золото. Это находится уже в области применения Пироса, поскольку лишь он способен инициировать фундаментальные преобразования материи, будь это предметы или живые существа.

Древнейшим символом, обозначающим эту трансцендентную силу, является молния. Прометей в прямом смысле слова посягнул на гром великого Зевса. Некоторые считают, что Зевс наказал Прометея вовсе не из-за гордыни титана, а из-за собственного уязвлённого самолюбия. Он считал, что лишь он имеет право на управление молниями. В современном мире электричество служит ещё одним символом Пироса, потому что также проводит таинственную и универсальную силу. Движущая сила Пироса скрыта во всех пяти элементах. Как писал бенедиктинский алхимик, живший ещё в 14-ом столетии: "Где можно обнаружить серу? Во всех веществах и в любой мировой материи - и металлы, и травы, и деревья, и животные, и даже камни являются его рудой".

Пирос существует во всей вселенной, хотя он и не поддается материальным органам чувств. Легенда о похищении огня Прометеем рассказывает прежде всего об обретении контроля над Пиросом - ведь хотя Божественный огонь повсеместен, немногие могут им управлять. Любой демиург и любой Прометид идёт по стопам титана-вора, похитившего Божественный огонь для собственных нужд. А поскольку ни люди, ни Прометиды не имеют божественной природы, использование этой великой силы является актом гордыни, которая не может не привести к наказанию по законам самой вселенной. Прометиды несут это наказание в форме обезображенности, приступов Муки и ауры Отторжения, которое они вызывают в других.

Но что насчёт печени Прометея? Почему орёл Зевса выбрал именно эту часть его плоти вместо любого другого органа? В древнем мире печень использовалась как компонент предсказания. Её физиология включала в себя мистическую карту вселенной, и гаруспики могли видеть то, чего ещё не произошло, расшифровывая уродства и метки в

определённых областях печени животного. Деформируя печень титана, орёл Зевса изменял карту вселенной, тем самым скрывая от людей и других существ истинные знамения времени и его секреты. Прометиды видят в этом метафору знаний, которые содержатся в их телах. Плоть тесно связана со вселенной - а значит, и с душой.

Дар Пандоры

Жену Эпиметей звали Пандорой. Зевс решил использовать её для наказания смертных, принявших дар Прометей. Согласно одной из версии этой легенды, бог Гермес как-то шёл мимо дома Пандоры и Эпиметей с тяжёлым ящиком, переданным ему Зевсом. Будучи гостеприимными хозяевами, они предложили ему войти и передохнуть. Так он и поступил, спросив при этом, нельзя ли ему оставить эту коробку на некоторое время, чтобы забрать её позже. Хозяева согласились.

Оставшись в комнате с ящиком, Пандора неожиданно услышала голоса, доносящие изнутри. Они умоляли её открыть крышку и выпустить их из заточения. Эпиметей, который тем временем пировал с друзьями, позвал жену к себе, предложив ей присоединиться к празднеству. Пандору ожидал трудный выбор между удовлетворением любопытства (перед тем, что закрыто в ящике), состраданием (к умоляющим голосам) и верностью (пожеланию своего любимого). Остаётся только догадываться, что заставило её открыть ящик - любопытство или сострадание. Как бы то ни было, если бы она послушалась зова верности и откликнулась на слова своего возлюбленного, план Зевса пошёл бы крахом.

Пандора открыла ящик и высвободила то, что скрывалось под крышкой: рой жутких духов, воплощающих многочисленные болезни и катастрофы. Они стали жужжать, словно осы, преследуя Пандору и её напуганного мужа, а затем бросились во все стороны, чтобы наполнить мир голодом, болью, болезнями и лишениями, от которых люди страдают и по сей день. В раскаянии и горе Пандора и Эпиметей заплакали. Но затем они услышали другой голос, доносящийся из ящика и умоляющий открыть его. Эпиметей не видел ничего дурного в том, чтобы выпустить и последнего, и предложил Пандоре открыть ящик. Из него вышла Надежда. Эта сила уняла их страдания и пообещала, что пока она будет свободна, ужас, выпущенный в мир, не сможет вызвать подлинного отчаяния.

Интерпретации

Среди Прометидов имя Пандоры стало нарицательным для самых жутких созданий этого мира: Пандорианцев. Когда Прометид берётся за управление Божественным огнём в попытке создать другого представителя своего вида, однако не успевает очистить процесс создания в достаточной степени, он рискует выпустить в мир одного или даже нескольких Пандорианцев. Тем не менее, существа, вырвавшиеся из ящика Пандоры, были вовсе не Пандорианцами, а воплощённой энергией Флюкса, который и порождает их.

Флюксом называется аспект Пироса, отвечающий за деление, разрушение, аннигиляцию и распад. Во многом он служит миру противовесом Азота - очищенного Пироса, пылающего внутри каждого Прометиды. Азот отражает принцип объединения, воплощаемый Пиросом или серой. Исследователь архетипов Джеймс Хиллмен писал: "Воспламеняясь, сера объединяет материю". Тем не менее, Флюкс является и универсальным растворителем, агентом разрушения, который и сам распадается во время горения.

Прометиды стремятся управлять Божественным огнем по тем же причинам, которые подтолкнули Пандору к её поступку: из-за любопытства и сострадания. Не учитывая важности осмысления произошедшего, они могут выпустить в мир чудовищ вместо Надежды.

Недостаточный контроль над Божественным огнём или недостаточная чистота трансформируемой материи могут привести к хаосу. Флюкс превращает материю в нечто чудовищное и противоестественное.

Тем не менее, существует и другой аспект Пироса: Эльпис, или Надежда. Именно его Прометиды называют Преобразующим огнём - пламенем, которое доводит субстанцию до её окончательной, совершенной формы. Этот Огонь награждает Прометидов надеждой на то, что однажды они перестанут быть монстрами и станут чем-то поистине большим.

Тем не менее, некоторые Прометиды придерживаются другой легенды, повествующей об освобождении Надежды из ящика. Согласно этой легенде, в то время как остальные тёмные силы вырвались в мир, Надежда осталась в человеческих сердцах. В этом случае её следует рассматривать не как духовное исцеление, а как ещё одну разновидность зла, заточённого в ящике. Ведь Надежда причиняет разумным существам боль, вызывая в их воображении картины того, чего они могли бы достичь - но чего, в случае с большинством Прометидов, они никогда не получают.

Алхимия

Мифы о Пандоре и Прометее - не единственные парадигмы, к которым Созданные прибегают для объяснения своего существования. Вероятно, самой популярной и фундаментальной метафорой работы Пироса в теле Созданного до сих пор остаётся алхимия - во всех её культурных проявлениях. Более того, наука средневековых алхимиков Запада с такой точностью описывает условия, стадии и методы работы с Пиросом, что многие Прометиды рассказывают, будто алхимики знали о существовании Божественного огня. В таком случае можно предположить, что они узнали это от самих Прометидов или, по крайней мере, провели над Созданными череду экспериментов. Легенда о Викторе Франкенштейне, которую якобы выдумала Мэри Шелли, изображает как раз такого алхимика, хорошо разбирающегося в принципах работы Пироса. Как он получил это знание? Прометиды и по сей день используют язык алхимии для описания поведения Божественного огня.

Цель алхимии заключается в очищении своей внутренней сущности, духа или души, посредством работы над её внешними проявлениями и трансформацией материальных веществ. Это не просто старинный прототип химии - это наука о преобразовании внутреннего мира и освоении законов Природы, которые представляют собой метаморфозы внешней материи. В то время как некоторые алхимики искали способов в буквальном смысле преобразовать свинец в золото, подлинные мастера алхимии знали, что это всего лишь метафора преобразования тусклого разума в сияющее золото духа.

Прометиды рассматривают свои тела как свинец, который необходимо подвергнуть тщательной обработке. Они должны преобразовать эту тёмную, неподатливую и тяжёлую материю, чтобы получить возможность стать золотом - под которым они подразумевают смертную плоть, наделённую полноценной душой. Природа души невидима и неуловима, и её можно постичь только в редкие моменты просветления. Немногие обладают достаточным терпением, чтобы ждать и надеяться на подобную эпифанию. Вместо этого

большинство посвящает себя кропотливой работе над обнаружением и проявлением души через знаки и символы внешнего мира. В древности бытовало немало аналогичных практик, наподобие тех, которые позволяли оракулу прочесть будущее собственной души, наблюдая за полётом птиц. Некоторые считают, что душа сама даёт им подсказки, ни на минуту не прерывая потока своих сообщений, однако люди глухи к её голосу, поскольку слишком поглощены происходящим во внешнем мире и не задумываются о словах, звучащих внутри.

В глазах Прометидов алхимия представляет собой парадигму извлечения души в этот мир. Мысленно превращая душу в материю - будь это плоть, поступки или влияние на окружающий мир, - они всё яснее видят её и подготавливают свою душу к окончательному проявлению. Всё это - часть Паломничества, скитания по миру в поисках знаков, оставленных ещё не рождённой душой, и работа с её преобразованием в саму Смертность при помощи Божественного огня.

Другие мифы

Существует и ряд других парадигм, которые до сих пор пользуются популярностью среди некоторых Прометидов.

Первый Человек

Некоторые Прометиды рассказывают, что Адам не был первым человеком, которого создал Бог. Подобно истории с Лилит, которая якобы была создана до появления Евы, считается, что Первый Человек был неполон. Бога не удовлетворил результат своего труда, и он велел этому созданию отправиться в бесплодные земли и там найти себе место. Бог запретил ему смешиваться с другими созданиями Его рук, однако этот первый Прометид попытался создать детей вместе с Лилит - хотя и неясно, когда он её повстречал. Это решение привело к катастрофе, поскольку оба они были несовершенны. В результате они породили чудовищ. В конечном счёте, после долгих лет поиска цельности, он сотворил других представителей своего вида, передав собственное наследие новому поколению. Отверженные самим Богом, потомки Первого Человека до сих пор блуждают по миру в качестве Прометидов.

Имя Бога

Некогда Имя Бога было едино, однако люди стали произносить его попусту, и оно разделилось, превратившись в разрозненные буквы, из которых больше не получалось составить Имя. Вычерченные с помощью Пираса, эти буквы теперь используются для создания Прометидов. Каждое Наследие воплощает собой одну из таких букв. Когда Прометиды разных Наследий работают вместе, у них появляется шанс восстановить Имя и обрести великую силу.

Адам Кадмон

Эзотерические предания иудеев и гностиков повествуют об Адаме Кадмоне, Первозданном Человеке. Это был человек не из плоти и крови, священными носителями которых являются нынешние люди, а простой копией, Платонической Формой всего человечества. В гностическом списке Евангелия от Иоанна Адам фигурирует как создание, сконструированное из множества эонов - подобно тому, как тела

Франкенштейнов теперь собирают из разных фрагментов перед тем, как предать его Пиросу. В этом тексте указаны даже названия эонов, ответственных за каждую часть тела Адама Кадмона (“Мениггесстроэт создал мозг; Астерэххме дал ему правый глаз”). Некоторые Прометиды, знакомые с этим писанием, полагают, что здесь описана работа давно забытого демиурга. Легенда о духовном происхождении Первозданного Человека захватывает воображения многих Созданных, которые полагают, что они могут обрести Смертность, подражая Адаму Кадмону.

Первородные великаны

Существует немало мифов о расе гигантов, предшествующих человеческой - от древнегреческих титанов до норвежских ётунов. Некоторые из этих первородных существ, такие как великан Имир, участвовали в создании мира, наделяя его частями собственной плоти. Другие, согласно легендам, продолжают поддерживать его - как, например, древнегреческий титан Атлант, держащий на своих плечах небосвод. Есть и такие, кому приписывают оба подвига - например, Пангу, первородный гигант из китайской мифологии. Некоторые Прометиды считают, что в этих мифах рассказывается об их собственном виде, о том, как тесно плоть Прометидов связана с миром, и о том, что изменение этой плоти сможет изменить и сам мир.

Предвестники

Не все Прометиды считают себя жертвами. Некоторые называют себя избранными, которым суждено было унаследовать то, чем они обладают сейчас. Смертные - всего лишь наполовину сформированные создания, которые значительно уступают Прометидам - единственным существам, способным по-настоящему эволюционировать. Отторжение, побуждающее людей избегать и бояться их, - настоящее благо, мудрый урок, показывающий, что мир смертных должен держаться позади, освободив дорогу новому бытию - такому, который могут создать только Прометиды.

Высвобожденный атом

Современные научные достижения неизбежно дают начало новым легендам. В случае с Прометидами подобные изменения порождают немало историй, которые одни Созданные рассказывают другим на протяжении своего Паломничества. Одна их самых страшных легенд повествует об Атомном Прометиде. Ему дали много имён, однако во всех историях этот Созданный фигурирует как Родоначальник нового Наследия, созданного демиургом, использовавшим атомную энергию для управления Пиросом. Хотя большинство из таких историй соответствуют всем чертам городской легенды (“Я слышал это от Прометида, который знает одного парня, который видел это собственными глазами...”), некоторые утверждают, что сами видели это создание - или, что ещё хуже, его потомков как из числа Прометидов, так и среди Пандорианцев.

Рассказывают, будто эти создания даже несчастнее и измученнее, чем представители других Наследий. Они служат всем Прометидам жутким напоминанием о том, что обстоятельства всегда могут стать ещё хуже. Если верить преданиям, некоторые из таких Прометидов страдают от постоянной боли из-за радиации, пронизывающей их тела, что заставляет их обрушивать злость на другие Наследия. Их жгут отчаяние и ярость,

подстёгиваемые радиацией. Любому разумному существу следует остерегаться невидимого огня, исходящего от таких Прометидов.

Демииурги

В то время как спрятанные потоки Пироса, недоступные взгляду и разуму большинства людей, можно найти в любой точке белого света, только горстка смертных на протяжении всей истории человечества сумела взять его под контроль. Невзирая на то, что Прометей передал Божественный огонь людям, эта энергия никогда не предназначалась для их использования - их тела просто не могут держать в себе это пламя. И хотя именно вспышка Божественного огня стала той искрой, которая алхимически разожгла человеческий разум, подняв их сознание высоко над интеллектом простых животных, они неспособны постичь силу Пироса. Они могут лишь знать о его эффектах, которые кажутся им волшебством, ибо он позволяет преобразовывать материю безо всяких усилий.

Те редкие смертные, которым действительно удалось завладеть силой Пироса, редко знают, с чем они на самом деле работают. Чаще всего они начинают придумывать всевозможные причины для оправдания своих действий. Так, Виктор Франкенштейн полагал, что искра жизни заключена в электричестве, не понимая, что электричество просто проводит в действие силу Пироса. Он так и не понял, что подлинная реанимирующая энергия, которой ему удалось воспользоваться для оживления собранного им трупа, в действительности проистекала из пробуждения Божественного огня. Аналогичным образом, Пигмалион считал, что его Галатею действительно оживило дыхание Афродиты, хотя на самом деле это была энергия Пироса, направленная в тело женщины через элемент воздуха.

Почему одни смертные оказываются в состоянии управлять Пиросом (даже не зная об этом), в то время как другим это так и не удаётся? Этот вопрос - из тех, который задают себе Прометиды всех поколений, однако универсального ответа просто не существует. По всей видимости, некоторые люди - редкие одиночки, порой встречающиеся по одному на целую эру - просто имеют к нему врождённую близость. Те Прометиды, которые воспринимают легенду о Прометее буквально, нередко предполагают, что у этих людей могла быть своего рода генетическая связь с теми смертными, которые первыми приняли дар Огня, и только у представителей этой родословной есть власть над энергией Пироса. Эта семейная линия столь древна, что уже почти невозможно разыскать и идентифицировать всех её членов, однако ген, ответственный за такие способности, всё ещё может быть обнаружен биохимиками из числа Прометидов.

Другие Созданные предполагают, что эти редкие смертные пережили события, которые каким-то образом приспособили их к энергии Пироса, будь это внутриутробная травма или происшествие, случившееся с ними в раннем детстве, ещё на стадии формирования личности. Некоторые полагают, что смертные могут получить эту силу при помощи комбинации из магических практик и правильного баланса темпераментов, что объясняет, помимо прочего, и формирование Наследия Улган сибирским шаманом. Наконец, есть и те, кто считает, что боги, будь это настоящие духи или метафоры неизвестных энергий, могут одарить избранных смертных подобными силами. Именно это могло случиться с Изидой, когда она вернула к жизни своего мужа Осириса.

Учитывая, что Пирос обладает бесконечным творческим потенциалом (что обеспечивает аспект Флюкса), многие Прометиды считают, что верными могут быть не

только все вышеописанные, но и другие версии. На их взгляд, способность владеть энергией Пироса может требовать разных условий в разные времена и в разных местах. Когда все три фактора (уникальный смертный в правильном месте и в надлежащее время) объединяются, смертный может вступить в игру с Пиросом. Прометиды не раз пытались использовать астрологию для того, чтобы предугадать "правильное время", и геомантию для вычисления "правильного места". Но даже если ответы, полученные в ходе таких исследований, и отличались достаточной конкретикой и достоверностью, почти невозможно сказать, кто среди миллиардов смертных проявит необходимые способности в этом месте и в это время. Иногда Прометидам приходится просто смириться с тем, что некоторые тайны находятся вне их понимания.

Руководство по алхимии Прометидов

Невзирая на то, что детали могут разниться в разных местах и в разных культурах, алхимию следует назвать одной из самых распространённых мировых практик. На Западе алхимия обрела популярность в период Возрождения - в первую очередь благодаря таким известным последователям, как Парацельс и Джон Ди. Многие традиции алхимии уходят корнями в Золотой Век Ислама - средневековый период, в который наука мусульманских стран была куда развитее, чем в государствах Европы. Некоторые полагают, что само название этой псевдонауки происходит от арабского слова - хотя равным образом оно могло зародиться и в Древнем Египте.

Если говорить коротко, то алхимия - одновременно искусство и наука о преобразовании материального вещества. Однако, что ещё более важно, это духовная практика, посредством которой алхимик преобразовывал основную материю своей души в кропотливо очищенный дух. В психологическом отношении алхимические операции можно считать одной из форм умственного проектирования внутренних желаний на внешний мир и работу с материальными веществами для достижения внутренних изменений. Однако алхимия - нечто большее, нежели устаревшая форма психологии, поскольку её задачей всегда оставалась работа с душой, а не личными комплексами и проблемами.

В то время как западная алхимическая парадигма требовала обработки материальных веществ наряду с постепенным растворением и очищением этих субстанций для достижения самой чистой формы, доступной подобным материалам, восточная модель алхимии взаимодействовала с эфирной энергией. Индийская йога и тантра, а также китайское искусство цигун - всё это служило методами для активации внутренней алхимии через использование эфирной энергии - Праны или ци - с целью очищения души и духа. Хотя различия между этими практиками достаточно велики, они преследуют одну и ту же идею о том, что человек обладает и некоей формой энергии, недоступной глазу, однако вполне поддающейся внутреннему зрению. При помощи тщательных тренировок, а зачастую и сложных техник дыхания и физических упражнений, эта энергия могла пройти алхимическое очищение. В одной из подобных практик, Кундалини, предполагается, что энергия, заключённая в основе чакры (энергетической точки) в области гениталий, может подняться до верхних чакр, наделив практика просветлением (или даже сидхи - мистическими способностями). Другая практика, цигун, предполагает, что дантьян - шар энергии, расположенный в животе, - можно нагреть дыхательными упражнениями,

преобразовав поток ци в испарения шен, или духа, что в конечном итоге должно наделить практика духовным бессмертием.

Обе парадигмы имеют косвенное отношение к алхимическим методам Созданных: манипулированию внутренней энергией - Пирсом - для изменения телесной материи и последующей дистилляции смертной души.

Путешествие через Свинцовую ночь

Вся жизнь Прометида, от пробуждения на операционном столе до обретения Смертности, рассматривается как метафорический путь через Свинцовую ночь, под которой алхимики понимали тёмную ночь души. Хотя у Созданных нет настоящей души, вне всяких сомнений, они способны страдать от мрачного гнёта этой ночи в отчаянном поиске смертной души.

Субстанции

Три ключевых субстанции любой алхимической операции включают соль, которая часто ассоциируется с умом или трепещущим сердцем; серу, которую Прометиды приравнивают к Азоту, очищенной форме Божественного огня, оживляющего их плоть; и ртуть, которую Прометиды связывают с сырой энергией Пирса и особенно - с его преобразующими свойствами.

Существует немало других веществ, участвующих в процессе изменения Прометида. Главным образом это касается всевозможных металлов: железа, свинца, меди, олова, золота. В глазах Прометидов эти металлы наделены скорее метафорической, чем материальной силой, хотя кое-кто из них утверждает, будто им удалось извлечь из них определённую пользу при активации Трансмутаций. Каждый металл рассматривается как ключевой элемент преобразования самых важных аспектов их существования: Эго, Тела и даже Смертности. Изменение этих сторон их жизни отражают Пути Очищения.

Стадии преобразования

Существует четыре принципиальных стадии алхимического процесса, представленные последовательностью трансформации Прометидов:

1. Нигредо, "Потемнение" - стадия разложения, вызывающая извлечение смертной души из тела - то есть буквально смерть и расчленение смертного, тело которого затем используется для создания Прометида.

2. Альбедо, "Обеление" - на этой стадии Азот проникает в мёртвое тело (именуемое рецептором) благодаря сознательному усилию Прометида, создающего себе потомка (или демиурга, завладевшего тайной Пирса). Тело покойника очищается/преображается, и "рождается" Прометид.

3. Цитринитас, "Пожелтение" - на этой стадии интенсивность Азота "дистиллирует" новую душу. Стадия соответствует Паломничеству Прометида, во время которого он стремится к обретению Смертности.

4. Рубедо, "Покраснение" - Божественный огонь полностью охватывает *лапис* ("камень", то есть метафору самого Прометида), возвращая ему смертную форму, однако на этот раз - в очищенном виде. Эта стадия является кульминацией его существования, поскольку Прометид обретает Смертность и получает душу. С этого момента он начинает смертную жизнь.

Операции

Стадии преобразования можно разделить на двенадцать операций, которые точнее объясняют процесс трансформации Прометида.

Первые четыре стадии отражают смертную жизнь его тела, прошедшую до того, как оно погибло и было использовано для создания Прометида. Эти вещества Прометид наследует у предыдущего хозяина тела. Если плоть не была должным образом подготовлена к операции, она не может вместить Азот и послужить вместилищем для сознания Прометида.

1. Кальцинацию, окисление - рождение смертного.
2. Конгеляцию, кристаллизацию - смертный вступает в период половой зрелости или созревания.
3. Фиксацию, закрепление - смертный достигает взрослой жизни или окончательной зрелости.
4. Солюцию, таяние или роспуск - смерть человека и освобождение души, которая населяла его тело по этого момента.

Следующие две стадии отражают создание Прометида.

5. Дигестию, расчленение - труп расчленяется, а его части соединяются заново (представители разных Наследий требуют разного подхода к этой операции. Например, Франкенштейны должны быть собраны их частей разных тел).

Некоторым данное требование по расчленению трупа может показаться немного странным. Разве ожившие мертвецы из фильмов созданы не из цельных тел? Безусловно. Однако Созданные - не зомби. В отличие от оживших мертвецов, Прометиды живы. Их форма жизни не до конца соответствует аналогичным процессам у других видов органических существ, но это - вполне полноценный тип жизни. У Прометидов есть разум, и каждого из них можно убить.

Упоминания о расчленении можно найти во множестве алхимических текстов, поскольку этот процесс указывает на необходимость разрушения материи, прежде чем её можно будет восстановить в более совершенном качестве. Также его можно рассматривать как символ интеллектуальной проницательности, необходимой для выполнения Великой Работы. Подобно учёным, любой алхимик должен принять во внимание каждую часть трансформируемого материала, чтобы изучить его части прежде, чем браться за исследование целого.

Наконец, как можно видеть в случае с телами Улган, расчленение играет роль универсального спиритического процесса в шаманских инициациях по всему миру, во всех культурах и на всех континентах. Оно открывает будущему шаману вселенскую истину, спрятанную от рационального понимания - истину о потребностях самого Пираса. Всё, что в конечном итоге будет объединено Азотом, сначала необходимо разделить на части.

6. Дистилляцию, отделение твердых частей от жидкости - Азот, "дистиллят", проникает в тело и создаёт Прометида или Пандорианца.

Следующие шесть стадий отражают поиски Смертности и путешествие Прометида через Свинцовую ночь. (Эти шесть операций справедливы только по отношению к Прометидам, поскольку Пандорианцы не ищут Смертности).

7. Сублимацию, очищение через возвышение - Прометид выбирает и начинает практиковать Путь Очищения, который помогает усовершенствовать его сущность.

8. Сепарацию, разделение, расщепление - Прометид всё больше страдает от воздействия Отторжения, Муки и обезображенности по мере своего продвижения через Паломничество.

9. Керацию, застывание в восковом состоянии - Прометид обнаруживает других представителей своего вида, которые становятся его спутниками в этом путешествии.

Даже если он не закрепляет эту связь (становясь полноценным участником своры, см. стр. 73-74), он всё равно может обладать хотя бы одним другом в этой компании. Считается, что Прометид, не сумевший выполнить эту операцию, столкнётся с определёнными трудностями в ходе дальнейших шагов обретения Смертности.

10. Ферментацию, брожение - Прометид начинает вырабатывать Витриоль - растворитель, очищающий Азот для подготовки к Смертности. Иными словами, на этой стадии Прометид достигает успехов в прохождении вех или совершает другие значимые поступки.

11. Мультипликацию, умножение - Прометид должен создать другого представителя своего вида. Если вместо потомка он производит Пандорианца, он должен предпринимать дальнейшие попытки выполнения этой операции, пока не сможет правильно передать Азот новому Прометиду. Многие Созданные считают, что выполнение этого шага - откровенное зло и ещё одна из бесконечных попыток, заставляющих всех Прометидов страдать и причинять страдания другим. Тем не менее, невозможно достигнуть Смертности, не завершив эту операцию.

12. Проекцию, "Расщепление камня на основные металлы в форме пыли" - Упомянутая здесь "форма пыли" есть то, из чего Господь сотворил Адама. На этой стадии тело Созданного преобразуется в настоящую плоть и он достигает подлинной Смертности. Хотя теперь он куда слабее и беззащитнее, нежели прежде, теперь мир не отвергает его. Он имеет полное право надеяться на вечную жизнь души, как обещают многие человеческие религии.

Элементы

В дополнение к принципам алхимии, классическая доктрина об элементах имеет определённое отношение к способу появления Прометида на свет. Каждое Наследие некогда было создано при помощи одного из пяти классических элементов: воздуха, земли, огня, духа или воды. Големов закапывают в землю, чтобы по пробуждении он сам прорыл себе путь на поверхность. Галатеями движет дыхание произнесённого слова, иначе - *Логос*. Франкенштейнов пробуждает к жизни электрическая искра. Осирианцев оживляет *аква витэ*, вода рождения. Улганов разрывают на части духи, которые оставляют в ранах частички своей субстанции.

Вдобавок к материальным веществам, каждый элемент обладает большим количеством метафорических ассоциаций:

- Воздух ассоциируется с интеллектом и разумом, аналитическим взглядом на мир и бритвенной остротой ума. Воздух проявляется в голосе через речь и пение. Его смысл передаётся в запахе. Среди Прометидов с воздухом наиболее резонируют Музы.

- Земля ассоциируется с чувствами и ощущениями, мудростью тела. Его смысл передаётся прикосновением. Из Прометидов ближе всего к земле остаются Големы.

- Огонь - сила целеустремлённости, воли и сосредоточения на желании привести мысль в действие. Его смысл передаётся в облике. Франкенштейны чувствуют элемент огня

гораздо сильнее, чем остальные Созданные. Обратите внимание, что простой огонь не идентичен Божественному огню, наполняющему всё сущее.

- Дух связан с интуицией, сверхъестественными способностями и невидимым миром. Большинство людей неспособны чувствовать этот элемент, хотя он окружает их. Его смысл передаётся вкусом. Наибольшую близость к духу проявляют Улган.

- Вода ассоциируется с эмоциями, желаниями и страстью. Как правило, именно эмоции подталкивают людей к их деятельности. Смысл воды передаётся в слухе. Осирианцы – адепты воды.

Китайская система элементов - земля, огонь, металл, вода и дерево - необязательна для понимания состояния Прометидов. Во-первых, они говорят скорее о процессах, чем о веществах, а кроме того, они показывают раскрытие потенциала Природы и жизни в её многочисленных циклах. Прометиды вычеркнуты из этой природной схемы.

Темпераменты

В старину проблемы со здоровьем на Западе пытались решить изучением баланса темпераментов в организме. Считалось, что с помощью этой системы можно диагностировать и исцелить немало болезней. Хотя сейчас эту парадигму считают ошибочной формой ранней науки, система хорошо объясняет, как действует анимирующая сила Пироса. Более того, она настолько точна, что некоторые Прометиды задаются вопросом, возможно ли, что доктора, разработавшие систему и использовавшие её на протяжении долгих столетий, основывались на анатомических исследованиях Прометидов, а не людей.

Помимо описания физических функций и болезней, темперамент определяет характер человека. Он испускает нервные импульсы, которые достигают мозга и влияют на мысли и поведение. В зависимости от баланса темпераментов в организме, каждого человека можно описать как носителя одного преобладающего темперамента. Хотя в случае с простыми людьми эту систему можно использовать в лучшем случае с недоверием, связь Прометидов и их Наследий с определёнными темпераментами сегодня неоспорима.

В то время как людям известны только четыре темперамента - сангвинический, холерический, меланхолический и флегматический, - Созданные дополняют их пятым: эктоплазматическим. Последний вид темпераментов зависит от странного материального вещества, которое не встречается в организме смертных и происходит из неосязаемой реальности, именуемой Сумраком, - царства духов и неупокоенных мертвецов. Спиритуалисты часто рассказывают об эктоплазме, сочащейся изо рта медиумов и создающей различные образы и изображения. Впрочем, белое липкое вещество, фигурирующее в их рассказах, слабо напоминает подлинную эктоплазму - аспидно-чёрную жидкость, которую можно извлечь из тела Улган.

Каждому темпераменту соответствует свой телесный флюид, элемент и орган (который и производит флюиды).

Темперамент	Наследие	Телесный флюид	Элемент	Орган
Холерический	Франкенштейн	Жёлтая желчь	Огонь	Печень
Эктоплазматический	Улган	Эктоплазма	Дух	Шишковидное тело
Меланхолический	Таммуз	Чёрная желчь	Земля	Лёгкие
Флегматический	Осирис	Лимфа	Вода	Желчный пузырь
Сангвинический	Галатея	Кровь	Воздух	Селезёнка

Темпераменты оказывают неоспоримое воздействие на характер Созданных, принадлежащих к разным Наследиям.

Холерический: сердитые, раздражительные. Холерики (Чудовища) никогда не прощают обид и нередко встают на путь мести всякому, кто некогда нанёс им оскорбление.

Эктоплазматический: движимые животными инстинктами. Эктоплазматика (Растерзанные) могут вернуться к своим первобытным инстинктам - порой руководствуясь моделью “беги или сражайся”, а иногда поддаваясь желанию править другими силой.

Меланхолический: депрессивные, вялые. Меланхолики (Големы) способны реагировать на обиду с сокрушительной яростью, однако затем они всегда становятся медленными и безразличными к происходящему вокруг.

Флегматический: холодные, неэмоциональные. Флегматики (Непри) часто вызывают у окружающим раздражение своей неприступностью и бесчувственностью.

Сангвинический: смелые, жизнерадостные и влюбчивые. Сангвиники (Музы), как правило, отличаются притягательностью и активностью, хотя нередко они оказываются легкомысленными и неосторожными.

Трансмутации

Пирос служит катализатором изменений, действующих даже тогда, когда они нарушают законы природы наподобие сохранения массы и энергии. Под воздействием Пироса любая материя может преобразоваться во что-нибудь совершенно иное. Во всяком случае, так говорят теоретики. Увы, на практике подобные алхимические операции требуют огромных усилий, длительного обучения и обретения контроля над принципами, влияющими на изменение - не говоря уже о необходимости постоянного экспериментирования. Кроме того, способность вызывать определённые эффекты при помощи Пироса вовсе не гарантирует, что Прометид сможет вызвать и другие, когда захочет. Божественный огонь - подвижная энергия, и подобно физическому огню, он разбрасывает языки пламени во всех направлениях.

К тому же, для того чтобы манипулировать Пиросом, недостаточно просто этого захотеть. Сознание Прометида должно резонировать с операциями, которые он хочет провести, иначе борьба за достижение своей цели окажется куда сложнее. Приняв особую модель поведения и мировоззрения, Прометид может облегчить себе задачу по управлению алхимической силой и обрести более глубокое понимание своего Паломничества.

Подобные алхимические методики принято называть Путиями Очищения. Каждый из них позволяет сделать ещё один шаг к завершению *Магнум Опус*, Великой Работы по трансформации свинца мёртвой плоти и разума Прометида в золото подлинной

Смертности. Каждый из Путей Очищения выражается в практике определённых классов Трансмутаций, как сами Созданные называют свои необычные способности, наделяющие их возможностью вызывать изменения в своих телах, разумах или даже в окружающем мире. Для этого Прометид трансформирует часть своей физической или ментальной энергии во что-нибудь совершенное иное.

Большинство Трансмутаций вызывают лишь временные эффекты и требуют постоянной поддержки со стороны Прометида. Однако и они позволяют вносить колоссальные изменения в окружающий мир или в собственную природу. Прометид может заставить своё тело попросту игнорировать экстремальные температуры или потребность в пище. Он может исказить зрение смертных для того, чтобы они не видели его обезображенности. Он может усовершенствовать органы чувств, чтобы увидеть спектры, которые ранее оставались за пределами его восприятия. Он может источать кислоту из пор своей кожи, растворяя любые объекты простым прикосновением рук или укрепляя их алхимическими веществами. Некоторые Прометиды могут перенаправить электрический поток в кабеле или даже использовать его для перезарядки собственного Пироса. Самые впечатляющие способности позволяют трансформироваться в людей и животных или высасывать Пирос из других Прометидов, даже находясь на значительном расстоянии от них.

Без этих возможностей Прометидам было бы куда труднее идти по тропе своего Паломничества. Обстоятельства постоянно работают против них. Без особых способов выживания они едва ли дожили бы до наших дней. Когда целый мир обращается против них, энергия Пироса остаётся единственным союзником Прометидов на этом пути.

Магнум Опус: Пути Очищения

Большинство Созданных посвящают всю свою жизнь изучению алхимических операций: Великой Работе, или Магнум Опус - процессу, главной целью которого всегда остаётся достижение Нового Рассвета, также именуемого Авророй - момента обретения души. Основные материи Прометида - тело и разум, ассоциируемые со свинцом - уже прошли стадии разложения, расчленения и воскрешения, но ещё не достигли Рассвета. А потому Созданные блуждают во тьме Свинцовой ночи, наполненной ужасами... многие из которых были порождены ими самими. До тех пор, пока Прометид не достигнет совершенства, ни одно из его творений не сможет стать идеальным.

Именно поэтому каждое из направлений Великой Работы называется Путём Очищения. Задача каждого из них - сделать несовершенное Создание полноценным.

В разные времена и в разных местах Прометиды давали свои ответы на вопросы об осквернённой, несовершенной или попросту нереальной природе всех Созданных. Только мистические учения древних алхимиков смогли дать Прометидам язык, с помощью которого они обрели возможность понимать друг друга и пытаться совместно решить общую проблему. Некоторые полагают, что одарённые смертные - такие как Парацельс, - получили часть важнейших концепций именно от Прометидов, которые хотели заставить его и других учёных создать для них новый "орган", служащий для скопления знаний, необходимых для обретения души.

Каждый Путь Очищения позволяет выработать дисциплину или умение, необходимые для обуздания Пироса, полыхающего внутри каждого из них. Эти алхимические операции

- или, точнее, практики по развитию тела, ума и духа - направлены на изменение определённых "металлов", которые принято ассоциировать с теми или иными аспектами существования Прометидов.

Цель каждого Пути заключается в том, чтобы разжечь душу - Аврору - в каждом из его практиков, чтобы затем раздуть эту искру в вечный огонь. Некоторые также считают Пути Очищения средствами усовершенствования духовного органа Первородного великана, Первого человека, внутренности и конечности которого некогда были разорваны Флюксом и послужили основой этого мира.

На разных этапах жизни Прометид может практиковать различные Пути Очищения. Выбрав конкретный Путь, он должен целиком посвятить себя его практике, однако позже он может сойти с этого Пути и выбрать другое мировоззрение. Позже он может возобновить Путь, брошенный ранее.

Каждый из Путей Очищения концентрируется на обработке металла наряду с более тонкой материей, ассоциирующейся с его сущностью.

- **Аурум:** *Путь Очищения Золота (Смертности)*. Практики этого Пути стремятся имитировать человеческое существование, постигая его условия и тем самым готовя себя к обретению души. Некоторые хотят стать такими же, как демиург, стоящий у истоков их Наследия, в то время как остальные стремятся избежать его горькой доли.

- **Купрум:** *Путь Очищения Меди (Эго)*. Мистическая практика обуздания Муки и достижения гармонии (вместо вражды) с Природой. Созданные, практикующие этот путь, зачастую оказываются самыми подготовленными (и расположенными) к выживанию в дикой местности.

- **Феррум:** *Путь Очищения Железа (Тела)*. Душа возникает из тела. Тот, кто управляет телом и органическими процессами, командует и душой. Прометид, посвятивший себя этому учению, очень быстро становится грозным воином и способным атлетом.

- **Меркурий:** *Путь Очищения Ртути (Пироса)*. Прометиды, работающие над изучением Ртути, часто выходят за пределы алхимических способностей своего тела, стремясь постичь тайны Внутреннего огня, пропитывающего всю их сущность.

- **Станнум:** *Путь Очищения Олова (Муки)*. Этот Путь практикуют в первую очередь те, кто хочет отомстить за страдания, причинённые им создателями и самой вселенной. Они скорее потворствуют своей сущности, чем пытаются избежать её.

Существует и ещё один Путь Очищения, хотя большинство Прометидов рассматривают его как опасную практику, ведущую к деградации:

- **Сентимани:** *Путь Очищения Флюкса*. Прометиды, выбравшие этот Путь, стремятся обуздать силу Флюкса в надежде обрести власть над Пандорианцами.

Информация о пяти основных Пути Очищения предоставлена ниже.

Смена Путей Очищения

Ни один из Путей Очищения не вызывает необратимых изменений в прото-душе Прометидов, поэтому они могут выбирать новые практики. Одного только факта, что Прометид посвятил десять лет своей жизни Пути Очищения Меди, недостаточно, чтобы помешать ему изменить мнение и встать на Путь Очищения Железа, особенно если он полагает, что это поможет ему продвинуться дальше по своему Паломничеству.

Безусловно, такой переход занимает время. Если Прометиду удастся заручиться поддержкой того, кто уже практикует выбранный им Путь, для перехода будет достаточно недели занятий с наставником. Если учить его некому, то потребуется не меньше месяца, чтобы настроить сознание на новый лад и получить игромеханическую выгоду от нового Пути (скидку на приобретение соответствующих Трансмутаций). Во время перехода он мыслит и поступает согласно новой философии, стараясь приучить себя видеть мир именно так. Равным образом, его Азоту нужно какое-то время, чтобы приспособиться к новой практике и принять алхимические операции, на которых он будет концентрироваться впоследствии.

Исключением из этого правила является Станнум, Путь Очищения Олова. Любой Прометид может посвятить себя этому Пути, просто объявив об этом. Его Азот моментально подхватывает энергию Ярости, готовясь обрушить месть на обидчиков своего носителя. Увы, чтобы отказаться от Станнума и вступить на новый Путь Очищения (или вернуться к старому), Прометид должен потратить вдвое больше времени. Обучение с наставником требует двух недель практики. Без наставника Прометид должен провести два месяца, чтобы в достаточной степени вычистить потоки Станнума из Азотной системы своего организма.

Игрок должен отыгрывать философию, пропагандируемую практиками того Пути Очищения, на который встал его персонаж. Пути Очищения не должны становиться методами получения скидок на Трансмутации. Это шаги к выполнению Магнум Опус. Субстанции, над которыми они работают, представляют собой не только телесные элементы, но и мировоззрение Прометида.



AURUM

REFINEMENT OF GOLD (MORTALITY)

Аурум: Путь Очищения Золота (Смертности)

Имитаторы

Её рука осторожно скользит по стеклу, не оставляя следов тепла или пота, поскольку её кожа не источает ни того, ни другого. Она может заставить своё дыхание сконденсировать на стекле облачка тумана, но вместо этого она просто стоит, неподвижно и молча. Она смотрит вниз, на улицу, наблюдая за тысячами человек, идущих по своим делам, свободно скользящих в толпе таких же смертных, как и они, погружённых в свои планы на сегодняшний день или осмысляющих страхи, которые занимают их этим утром.

Она наблюдает за ними без горя или отчаяния - лишь с глубокой, необъяснимой тоской. Кто они, эти далёкие существа, которые никогда не останавливаются и не смотрят вверх, на окна последних этажей? К чему они стремятся? Может быть, как и она, эти создания тоже ничуть не уверены в своей окончательной цели? Или они понимают, пусть даже инстинктивно, что им следует делать? Возможно, присоединившись к ним, она сможет это узнать. Блуждая среди них, осваивая язык их города и темп их шагов, она сможет больше узнать о самой себе.

Вступление на Путь Очищения Золота означает попытку понять человечество. Практики Аурума стремятся раскрыть тайны души и человеческой жизни. Созданных, вставших на этот путь, принято называть Имитаторами (или, несколько реже, Адамистами), но сказать, что Золото просто копирует человеческое поведение, было бы попросту недальновидно. Более того, Имитаторы часто видят или даже самостоятельно совершают поистине бесчеловечные поступки в попытке понять, почему смертные ведут себя определённым образом и считают одни модели поведения более предпочтительными, чем другие; почему человечество избегает Созданных и боится их. Чтобы понять природу души, Прометиду следует разобраться в том, что такое подлинная человечность - а потому многие Прометиды встают именно на Путь Очищения Золота, даже если они никогда не встречают других представителей своего вида.

Общие сведения

Как существо, не обладающее жизненным опытом, может постичь тайну Смертности? Большинство людей развивались в течение множества лет, впитывая родную культуру и стараясь понять, каково это - быть человеком. Некоторые культуры и вовсе диктуют молодым членам своего коллектива, как должен вести себя человек, что он должен делать и какие черты или нравы ему следует у себя вырабатывать. Человек, удалившийся от своей культуры и оказавшийся в стране с иными культурными нормами, может пережить шок или попросту не найти себе места. Но даже в этом случае он понимает, что каждый из окружающих его людей обладает определёнными нуждами и характеристиками, которые могут помочь ему влиться в их общество даже тогда, когда воспитание не помогает ему найти с чужеземцами общий язык.

Увы, Прометидам неведома роскошь детского воспитания, которое объяснило бы им, что значит быть человеком. До определённой степени они разделяют с людьми физиологические и биологические потребности, хотя даже эти качества деформированы настолько, что вызывают у людей отвращение. Кроме того, Прометиды не имеют возможности провести несколько лет в постижении той или иной культуры, которая наделила бы их необходимыми знаниями. Путь Очищения Золота направлен именно на исправление этого недостатка, а потому предоставляет Созданным инструменты для постижения человечества - а в идеальном случае и присоединения к нему.

Истоки Пути неизвестны, хотя существует немало историй о каждом из Родоначалников, якобы практиковавших Аурум в тот или иной период своего Паломничества. Разумеется, самой известной из этих историй до сих пор остаётся легенда о создании Франкенштейна. Считается, что Родоначалник Чудовищ пытался понять человечество, влившись в ряды существ, которые ненавидели и боялись его, но в конце концов потерпел неудачу. Некоторые Прометиды считают, что Путь Очищения Золота обречён с самого начала. Прометиды не люди, и им никогда не суждено ими стать. Поэтому, говорят они, имитация смертной жизни в лучшем случае просто ничтожна - а в худшем опасна для всех, кто оказался вовлечён в этот процесс.

Впрочем, другие истории выражают совсем другую, оптимистическую точку зрения. Рассказы Галатеидов часто изображают Пигмалиона и его жену как счастливую пару, даже невзирая на странный характер их отношений. По их словам, Путь Очищения Золота может привести их к той же полноценности и любви, которую познала и первая Галатея. Само собой, это ничуть не мешает остальным Прометидам считать это неосуществимой мечтой.

В одной из ключевых историй о Пути Очищения Золота повествуется о Прометиде неизвестного Наследия. Если верить преданию, эта представительница расы Созданных пробудилась в Индии. С момента своего сотворения она страдала от необычного визуального искажения. Ей не удавалось отличить одного человека от другого, поскольку вместо лиц она видела лишь силуэты. Подобное искажение вкупе с непониманием кастовой системы, доминирующей в жизни страны, заставило её судить о людях лишь по их поведению вместо их положения. Отторжение натравило на неё множество самых разных смертных, однако всё больше погружаясь в изучение своего первого Пути Очищения (Купрум), она начала испытывать всё возрастающее любопытство к тому, как быстро менялось поведение смертных в зависимости от того, кто оказывался перед ними. Она попыталась жить среди них, подражая реакциям на представителей разных каст, однако её неспособность различать смертных так же, как различали друг друга они сами, оставили её в разочаровании и смятении. Кроме того, незнание местного этикета (она одинаково обращалась и с Неприкасаемыми, и с Браминами) наряду с воздействием Отторжения на окружающих сделало её целью для каждого обитателя здешних краёв вне зависимости от их касты. История заканчивается её гибелью в тот момент, когда она в очередной раз попыталась понять различия между окружающими её людьми - различия, которые они считали своими врождёнными качествами и достаточным оправданием для убийства, однако которые она попросту не могла увидеть.

Последователи

Чаще всего Прометиды встают на Путь Очищения Золота либо в начале Паломничества, либо в самом его конце. Те Созданные, кому довелось обитать возле городов со значительным количеством смертных или рядом с Прометидом, испытывающим к человечеству определённое уважение, могут начать практику этого Пути уже в самом начале - как и те, кто хочет воплотить в себе качества своего Родоначалника (что далеко не всегда является светлой целью). Те, кто долгие годы страдал от ненависти и презрения, которыми их окружали смертные, могут смеяться над философией этого Пути, пока не столкнутся с людьми, которые достучатся до их сердец. В такие моменты даже самые агрессивные Созданные понимают, что Отторжение направлено на них самих, а не на людей, и что Прометидам необходимо хотя бы попытаться понять условия человеческого существования, чтобы вырваться за пределы своей искусственной сущности.

Галатеи легко вступают на Путь Очищения Золота - как и Растерзанные. Что касается остальных Наследий, Таммуз и Непри - куда более вероятные кандидаты на присоединение к Адамистам, чем Франкенштейны. По крайней мере, они вполне способны цепляться за этот Путь даже тогда, когда следование его философии становится по-настоящему сложным. Увы, Франкенштейны имеют склонность отказываться от изучения Смертности в тот же момент, когда люди начинают гнать их прочь от себя с особой ожесточённостью - что они непременно делают.

Философия

Последователей Аурума принято называть Имитаторами, однако многие Созданные считают такое прозвище несправедливым. Практики Золота стремятся не столько подражать человечеству, сколько понять условия его существования. Тем не менее, понимание, которого они ищут, требует, чтобы они жили, как люди, и хотя бы в небольшой степени попытались стать частью человеческого социума. Обычное подражание их поведению не влияет на сущность самого Имитатора. Даже животные могут подражать представителям иных видов. Путь Очищения Золота борется за постижение более глубоких материй.

Человеческая жизнь остаётся тайной даже для большинства людей, не говоря уже о Прометидах - однако именно в этой таинственности они черпают свою надежду. Ведь это значит, что быть человеком можно даже не понимая того, что за этим стоит, а потому Прометид не обязан узнать все ответы, чтобы закончить своё Паломничество. Тем не менее, поиск ответов даже на самый лёгкий вопрос всё равно доставляет немало хлопот, поскольку споры о том, что значит быть человеком, не прекращаются с самой зарей человечества. Когда сталкиваются две культуры с противоположными идеалами, результатом нередко становятся кровавые распри - даже при том, что многие из таких культур номинально порицают насилие. Можно ли допустить, что человечность - материя столь абстрактная, что её можно беспрепятственно изменять? Свойственны ли подобные перемены самому человечеству, и если да, то означает ли это, что сущность каждого Прометида является просто низшей ступенью эволюции, ведущей к подлинной человечности? Такие вопросы нередко заставляют практиков Аурума отказаться от Пути Очищения Золота в пользу Меди или Меркурия.

Душа остаётся главной загадкой, к постижению которой стремятся практики Золота. Вопрос о природе души интриговал многих смертных философов на протяжении долгих столетий - а потому от Созданного, вступившего на Путь Аурума, не ожидается прямого ответа на этот вопрос (даже если он поначалу ищет такой ответ, в скором времени ему приходится отказаться от своей грандиозной цели). Согласно некоторым положениям, человек не обретает душу по праву рождения, а обязан получить её благодаря вере, молитвам, повиновению или другим духовным практикам. В соответствии с другими традициями, люди приходят в этот мир, обладая душой от рождения, а потому они могут как укреплять её, так и портить - в зависимости от своего поведения. Нетрудно угадать, какой из этих принципов ближе практикам Аурума. Если только они сумеют обрести душу, если они смогут стать людьми, следуя кодексу определённых поступков и взглядов, они получают свой шанс в этой жизни. Увы, душу невозможно исследовать или даже увидеть, а потому некоторые Прометиды считают душой сам Азот, оживляющий их мёртвую плоть. Если это действительно так, подвластны ли души Созданных тем же моральным ограничениям и недостаткам, что и души обыкновенных смертных? И существует ли такая культура, которая сможет определить сущность таких душ?

Некоторые Прометиды испытывают особый интерес к историям о своём демиурге (или даже о демиурге другого Наследия), а потому стремятся стать теми, кем были эти непостижимые смертные - человеческие существа, постигшие сущность Пироса. Эти Созданные работают над проблемой с обратной стороны. В то время как демиург всегда оставался простым человеком и только со временем овладел тайной Божественного огня, Прометиды *уже* обладают Пиросом, но должны обрести человечность.

Впрочем, нельзя отрицать, что сама человечность - понятие весьма туманное. Некоторые Созданные понимают под "человечностью" любую черту, характерную для людей. А это значит, что некоторые практики Аурума стремятся понять и развить в себе такие качества, как ревность, ненависть, нетерпимость, жестокость и фанатизм - просто потому, что такими чертами обладают и сами люди. Прометид, которому не довелось как следует пообщаться с людьми - в силу юного возраста или первоначального следования Пути Купрума или Феррума, игнорирующим необходимость такого контакта, - может заметить, что негативные характеристики фигурируют в жизни и разговорах людей куда чаще, чем позитивные (как говорится, плохие новости лучше продаются). А потому Прометид, следующий Пути Очищения Золота через причинение боли окружающим его смертным, - такой же Имитатор, как и Созданный, постоянно совершающий акты анонимного человеколюбия. Недостатки свойственны людям в той же степени, что и достоинства, как бы ни отрицали этого сами смертные. А потому культивирование таких качеств вполне может помочь практику Аурума стать тем, кем он хочет быть.

Золото - металл, ассоциирующийся с Солнцем и астрологическим знаком Льва. В старину практики Золота высокомерно считали, будто доступные им способности означают, что окружающие должны вращаться вокруг них, смиренно принимая их доброту или жестокосердие. Современное знание солнечной системы значительно изменило это мировоззрение. Теперь Прометидам известно, что хотя все планеты нашей системы действительно вращаются вокруг солнца, сама система представляет собой лишь крохотную часть огромной вселенной. Вполне возможно, что именно такого взгляда на Золото не хватало практикам Аурума в течение стольких лет. Адамисты вовсе не обладают священным правом требовать от окружающих поклонения, уважения или даже признания. Все они играют свою роль в огромной системе смертного мира - и хотя можно

предположить, что Золоту досталась более важная роль, чем большинству остальных металлов, его последователи всё равно должны помнить о своём месте. Говоря простыми словами, золото имеет только ту ценность, которую ему назначают люди – а в таком случае, Аурум может вместить в себя только ту степень человечности, которую люди согласны в него вложить.

Будучи частью своры, практики Золота могут помочь другим Прометидам понять человечество, используя свои способности по имитации человеческой деятельности для того, чтобы позволить другим влиться в смертное общество. Разумеется, Имитаторы не способны избавить других Прометидов от ауры Отторжения - но они могут наделить их методами ослабления этого разрушительного эффекта просто благодаря вращению среди людей. Кроме того, последователи Золота часто занимаются очеловечиванием других Прометидов, задавая им вопросы, помогающие освоиться с человеческим обществом и узнать об основных философиях самих смертных – тем более что такие учения мало чем отличаются от Путей Очищения Прометидов.

Сначала понимание, затем практика

История об индийском Созданном - один из главных уроков для всех Прометидов. Для того чтобы выработать поведение, хоть сколько-нибудь напоминающее человеческое, последователю Золота необходимо понять людей. Многие традиции смертных становятся просто бессмысленными в отрыве от контекста. Восхищение профессиональными атлетами и другими знаменитостями привело в смятение не одного Прометида, который сначала воспринял это как восхищение силой, направленной на решение бессмысленных задач. Равным образом, молодым Прометидам порой чрезвычайно трудно понять, зачем нужны деньги. Они понимают, что это замена более важных вещей, однако что именно заменяют деньги и почему ради них можно пойти на убийство - слишком трудные вопросы для большинства из них. В попытке понять эту одержимость материальными ценностями некоторые практики Золота путают приобретение новых вещей с духовным просвещением. Они целиком погружаются в потребительство, покупая (или гораздо чаще воруя) золото и драгоценности, чтобы продемонстрировать окружающим высоту своего статуса.

Обычно Созданный быстро осваивается с этими понятиями, особенно если у него есть наставник - хотя вначале ему приходится вкладывать в постижение этих реалий немало усилий. В обратном случае Прометид рискует и дальше оставаться посторонним в человеческом обществе.

Сначала другие, потом сам

Изгои, Титаны и даже Рептилии в той или иной степени фокусируются на себе. Тем не менее, Адамистам трудно развивать себя напрямую. Обычно они понимают, что попытки самосовершенствования со стороны Прометидов обречены на провал, поскольку в мире не существует духовного зеркала для их деятельности, как нет и способов измерения их нравственной чистоты и смертной ценности. Единственный способ достичь духовного роста заключается в сосредоточении на окружающих. Тем не менее, методы обращения с окружающими целиком зависят от личного взгляда каждого Имитатора на то, что означает человеческое существование. Даже серийный убийца может "сосредоточиться на других", приводя в порядок собственное видение мира.

Практики и операции

Последователи Аурума прекрасно знают об уязвимых местах своего Пути. Для того чтобы понять людей, они должны регулярно взаимодействовать с ними, что постоянно грозит обрушить на них гнев местных жителей. Некоторые представители Аурума уменьшают эту опасность, поддерживая постоянное движение. Во время многочисленных остановок они могут оставлять сообщения для других Прометидов, однако сами никогда не задерживаются подолгу на одном месте, не позволяя ауре Отторжения разрушить то, чего они успели достичь. Другие остаются поблизости от местного населения, но постоянно перемещаются в его пределах, каждый день наблюдая за новой группой людей. Нетрудно заметить, что современное разрастание городов сделало эту практику куда более доступной.

Вне зависимости от метода изучения смертных - кочевого или малоподвижного, - практики Аурума остаются страстными исследователями человеческой природы. Некоторые из них подходят к этому изучению холистически, основывая все свои предположения касательно человечества на том, что они видят своими глазами. В дополнение к наблюдению за людьми (или даже вместо него) некоторые Прометиды изучают социологию, психологию, религию, искусства и другие науки, касающиеся человеческого существования, стараясь понять, как люди видят самих себя. Помимо прочего, этот подход позволяет практикам Аурума пользоваться гармоничным взглядом на всё человечество - не говоря уже о том, что этот взгляд представляется Прометидам достаточно поэтичным, поскольку они и сами являются отражением человечества. Разумеется, первый метод основан на прямом опыте взаимодействия с людьми вместо резюмирования абстрактных и даже, вполне вероятно, устаревших фактов. Однако нередко он заставляет Созданного принимать достаточно ограниченную точку зрения на человечество.

Например, Адамист, проводящий всё своё время неподалёку от маленькой мексиканской деревни, может составить совсем иное представление о человечестве, нежели Прометид, обитающий возле такого же крохотного поселения на американском юге. Само собой, Прометид, решивший встать на Путь Очищения Золота после множества лет изучения других практик, может быть достаточно опытен, чтобы понимать ограниченность такого взгляда, однако в целом это зависит от того, как он провёл предыдущие годы жизни.

А поскольку люди настолько разнообразны, что практики Аурума могут подражать любому проявлению человеческой натуры (само собой, за исключением тех, которые требуют появления на публике), некоторым Имитаторам удаётся даже найти себе рабочее место или наладить более-менее тесные отношения с каким-нибудь смертным. Музы, следующие этому Пути Очищения, иногда становятся любовниками, танцорами или проститутками, поскольку такой вид работы позволяет им контактировать с самыми разнообразными людьми. Представители других Наследий, практикующие этот Путь, могут по тем же причинам выбрать работу шофёра, сев за руль лимузина, такси или даже восемнадцатиколёсной фуры. По-настоящему храбрый последователь Аурума может попытаться счастье в профессии, которую люди небеспричинно боятся или ненавидят. Например, Франкенштейн может стать охотником за головами, в то время как Голем может попробовать стать полицейским.

Многие практики Золота избегают других сверхъестественных существ, полагая, что им нечему научиться у созданий, которые никогда не были людьми (например, оборотни) или слишком давно разорвали с ними контакт (вампиры). Тем не менее, некоторые Имитаторы выбирают полностью противоположный подход и стараются взаимодействовать с человечеством так же, как и любые из этих существ: аккуратно, незримо, скрываясь в тених среди человеческих толп. Такие Созданные зачастую сталкиваются с вампирами, оборотнями или магами, придерживающимися той же тактики, и порой даже решают защищать смертных от пагубного воздействия таких созданий. Увы, как бы ни были благородны такие поступки, они практически неизбежно оканчиваются поражением. Люди, которых защищают подобные Адамисты, никогда не увидят в них своих защитников вне зависимости от того, чем они занимаются. Для любого смертного Прометиды - такие же монстры, как и другие обитатели ночи.

Религиозные службы

Большинство практиков Золота способны замечать подсказки и маркировки, которые можно найти в местах служения. Неудивительно, что они часто посещают такие мероприятия, хотя стараются никогда не возвращаться в одно и то же место – само собой, если только они не испытывают привязанности к определённой группе людей. Впрочем, по очевидным причинам они стараются посещать только немногочисленные собрания, а потому их можно увидеть только на ночных службах или других подобных мероприятиях.

Школы

Большинство Адамистов питают особую любовь к школам, поскольку они представляют собой места, в которых собираются люди, желающие получить знания. Чаще всего их внимание привлекают университеты и средние школы, поскольку студенты находятся как раз на грани преобразования во взрослых, сознательных членов общества (впрочем, это всего лишь теория). Кроме того, при достаточной осторожности Прометид может прятаться в огромной университетской библиотеке месяца напролёт, не попадая никому на глаза - а университетские закутки могут содержать немало органических веществ, которыми можно подпитывать свои силы.

Трансмутации

Искажение, Гипноз

Навыки

Большинству практиков Золота удаётся быстро развить свои таланты в Образовании, Убеждении и Знании улиц. Эти и другие Социальные Навыки чрезвычайно полезны - и даже жизненно необходимы - для Адамистов, скрывающихся среди людей. Многие Имитаторы также обучаются основным принципам Рукопашного боя наряду с Огнестрельным или Холодным оружием, поскольку влияние Отторжения делает физические столкновения на улицах города практически неизбежными. Также многие Имитаторы обладают определёнными познаниями в Компьютере и Политике, зачастую со Специализациями на Интернете и Текущих событиях.

Стереотипы

Купрум: Мы можем помочь друг другу, однако для этого вам придётся выбраться из своей пещеры.

Феррум: Вы так уверены в том, что душа зависит от плоти? И укрепление одного улучшает другое? Не думаю. Это было бы слишком просто.

Меркурий: Я пытаюсь обрести душу; вы же сосредотачиваетесь на том, что у вас уже есть.

Станнум: Когда-нибудь вам придётся вырасти.

Сентимани: Можно ли узнать больше о человечестве, наблюдая за его противоположностью? Если да, то нам следует отыскать кого-нибудь из Уродов.



CUPRUM

Refinement of Copper (Self)

Купрум: Путь Очищения Меди (Эго)

Изгой

Когда дети пересекают улицу под Мэйр-Стрит-Бридж, они скрещивают пальцы. Кто-то - задерживает дыхание. Те, кто поворачивает в конце квартала налево, чтобы добраться до католической школы св. Марка, теребят свои чётки или цепляются пальцами за распятия. Те, кто уходит направо, в государственную школу №23, просто ускоряют шаг. Только время от времени кто-нибудь из детей рискует взглянуть вверх.

Если в такой момент небо хмурится тучами, если солнечные лучи не поблёскивают на грязной воде, если школьник нечаянно выбирает нужный момент и вцепляется глазами в нужное место, он может увидеть, как с высоты на него смотрят два ярких, зелёных глаза. Эти глаза принадлежат человеку - но они смотрят из ниши в углу моста, слишком маленькой, чтобы в неё мог втиснуться человек. Глаза не кажутся слишком сердитыми или злобными, однако дети видят в них глаза монстра, а потому тотчас срываются с места и бегут к школе, чувствуя, как сердца грозят вырваться из их крохотных грудных клеток.

Когда они смотрят вверх, они видят меня. Я уже много лет живу рядом с этим мостом, и уже целые поколения школьников проходили внизу, под моим насестом. Я никому из них не причинил вреда - но они думают по-другому, а значит, пока ещё не время показываться им на глаза. Когда-нибудь они все посмотрят вверх и увидят моё лицо. А потом они попросят меня спуститься. Так я узнаю, что время пришло.

Но пока мне следует оставаться здесь.

Прометид, следующий Пути Очищения Меди, сосредотачивает всё внимание на себе. Со стороны это может выглядеть так, словно эти отшельники преувеличивают свою значимость и пропагандируют эгоизм, однако подобный взгляд мало в чём соответствует философии данной практики. Следовать Пути Очищения Купрума означает постичь врождённую переменчивость плоти, открыть свои мысли бесчисленным чувствам своего тела и жить в гармонии с Природой. Практики Купрума полагают, что благодаря своей деятельности они могут смягчить воздействие Муки, обрета возможность существовать в мире, который их отвергает - или, возможно, даже научив окружающий мир выделять им особое место. Подобно другим Путям Очищения, философия Купрума назначает не столько цель, которой нужно достигнуть, сколько процесс, который необходимо осуществить. Но, в отличие от других Путей, эта философия сосредоточена на одиноком существовании, и измерить прогресс Изгоя может быть чрезвычайно трудно.

Общие сведения

Мир полон чувств и переживаний - а значит, никто не останется неизменным, если с головой бросится в ураган этих ощущений. Практики Купрума полагают, что мир сам придаст им нужную форму, внося в их тела изменения, без которых они не смогут стать его частью, и открыв их глазам то, что они должны видеть. Путь Очищения Меди во

многим основан на принципе наименьшего сопротивления. Прометид, исповедующий эту философию, позволяет каждому новому переживанию изменять свою сущность и ждёт, пока мир не изменит его до такой степени, что он попросту перестанет быть тем, кем был раньше. Чем больше трудностей переживает Прометид, тем лучше. Нельзя забывать, что Медь - очень мягкая и податливая материя. Обретение этих качеств просто необходимо любому Изгою.

Хотя Прометиды, вступающие на Путь Очищения Эго, чаще всего называют себя Отшельниками, другие Созданные относятся к ним как к Изгоям. Неудивительно, что подобные прозвища заставляют некоторых Прометидов путать изучение Купрума с погружением в пустоши (см. стр. 72). Впрочем, в обеих практиках прослеживается ряд общих черт. Более того, во многих историях Прометидов доминирует предположение, что первоначально философия Купрума зародилась именно благодаря этому стратегическому уходу из цивилизации.

В мифологии часто встречаются образы святых людей и других легендарных личностей, удалившихся в пустыню, джунгли или другие неприветливые места для того, чтобы разобраться с внутренними демонами или подвергнуть себя великому испытанию. Только в страданиях они обретают подлинное просветление - вне зависимости от того, приходится ли им бороться с внутренними проблемами или противостоять внешним угрозам.

В одной из таких историй повествуется об Улгане, первом из своего Наследия, погрузившимся в сибирскую глушь после убийства своего создателя Тенгри. Даже в этих диких местах он по-прежнему чувствовал, что сама земля отвергает его – но невзирая на это, он продолжал идти дальше. Всякий раз, когда ему начинало казаться, что он приближается к пониманию жизни, он изменял своё направление, позволяя собственному Отторжению формировать и его духовный прогресс, и физический путь, стараясь не поддаваться отчаянию, которое неизбежно сопровождало его в пути. За годы скитаний все его чувства обострились до невероятного уровня, и он научился изменять свою плоть для преодоления тех препятствий, которые попадались ему на пути. В конце путешествия он обнаружил, что его странствие было циклично, а потому привело его к стартовой точке. Некоторые рассказчики даже считают, будто он пересёк весь мир. Именно в этот момент он создал нового Прометида, поняв, кем или даже чем он стал в ходе этого длительного путешествия.

Разумеется, существует и ряд других историй о зарождении практики Купрума, и далеко не все они столь благосклонны к Созданным, вставшим на этот путь. Рассказывают, что один средиземноморский Голем скрывался в пещере на морском побережье, хватая и пожирая любое живое существо, заплывавшее внутрь, и просто отказываясь покидать пещеру самостоятельно. Потеряв человеческий облик после длительного пребывания в воде, этот Прометид, тем не менее, постиг тайны Меди. Поток воды сам приносил ему пищу, и даже воздействие Отторжения не могло изменить естественных ритмов Природы, позволив ему сконцентрироваться на своей сущности.

Некоторые из Чудовищ считают, что их легендарный Родоначальник, детище Виктора Франкенштейна, следовал именно практике Меди, когда отправился прочь от цивилизации в Арктику. Впрочем, большинство Созданных возражают, что этот поступок был вызван его холерическим темпераментом. Он не мог справиться с чувствами ненависти и ревности, терзавшими его разум, а потому бежал прочь в попытке хоть как-то смягчить эти чувства.

Последователи

В жизни каждого Созданного наступает момент, когда постоянная ненависть окружающего мира, тщётность любых попыток постичь человечество или отомстить ему наряду со всё возрастающим чувством изоляции приводят его к отчаянию. В такой момент Прометид может уйти от цивилизации, погрузиться в пустоши и сосредоточиться на своих страданиях, не обращая внимания на другие мысли и чувства. Но вместо этого он может просто пресечь любые контакты с миром людей и открыть для себя совершенно иную вселенную, освободив свои мысли и чувства вместо того, чтобы мучительно направлять их в нужное русло. Такой Прометид неизбежно становится практиком Меди.

Это открытие может поджидать Созданного на любой стадии его Паломничества. Прометид может оставаться отшельником с первых минут своей жизни, а может принять это решение незадолго до конца путешествия. Некоторые последователи этой практики вполне намеренно создают себе "потомков" и забирают их с собой в пустоши, чтобы они смогли вместе вести это одинокое существование. Другие становятся париями по необходимости. Иногда враги или недоброжелатели преследуют Созданного с таким исступлением, что ему приходится бежать прочь от цивилизации - и уже в этом вынужденном изгнании обнаружить секреты Меди.

Из представителей основных Наследий чаще всего на Путь Очищения Меди встают Чудовища и Осирианцы. Непри высоко ценят способность изменять форму, которой учит практика Купрума, не говоря уже о том, что философия принятия любых трудностей куда легче даётся тем, кто способен обмануть смерть, чем тем, кто лишён этой возможности. Кроме того, связь Непри с водой позволяет им без особых трудов принимать то, что приносит им вечный поток жизни. И наоборот, Франкенштейны встают на Путь Очищения Меди просто потому, что связь с человеческим обществом даётся им чрезвычайно болезненно. Одинокое существование позволяет им установить хоть какую-нибудь гармонию в своей жизни, даже если эта гармония будет гораздо ближе к законам животного мира, чем того требует философия Купрума.

Среди остальных Наследий только Улган встают на Путь Очищения Меди с той или иной регулярностью. Хотя Таммуз и Галатеиды теоретически *могут* заняться аналогичной практикой, упорство Големов плохо сочетается с философией непротивления, пропагандируемой Изгоями. Что касается Муз, то они практически неспособны оставаться за пределами человеческой цивилизации на протяжении хоть сколько-нибудь продолжительного времени.

Философия

Учение Купрума разделяет несколько общих моментов с философиями буддизма и даосизма, поскольку оно указывает на приоритет духа над телом и непротивления над борьбой. Прометиды, изучающие эту практику, часто приобретают способность чувствовать опасность прежде, чем она станет для них настоящей угрозой, а потому перестраивают свои тела для того, чтобы защищаться, вместо того чтобы бросаться в борьбу с противником. Тот, кто встречает врага с обнажённым мечом, провоцирует того на кровопролитие, вне зависимости от того, на чьей стороне правда. И наоборот, тот, кто избегает врага достаточно долго, оставляет в относительной безопасности обе стороны и даёт противнику время изменить свои намерения.

Это не означает, что Купрум обязан быть пацифической философией. Практики Меди не сторонятся насилия, если оно остаётся единственным выбором. Тем не менее, учитывая их обострённые чувства и широчайшие возможности по трансформации тела, подобная ограниченность выбора ожидает их чрезвычайно редко. Последователи Купрума избегают контактов с людьми лишь для собственной выгоды и для безопасности всего человечества. Принимая мир, который их отвергает, Изгои способны пресечь на корню зарождение большинства конфликтов.

Само собой, некоторые Прометиды выбирают Путь Очищения Меди для обуздания Муки и Отторжения - основных недостатков своего существования. Тем не менее, Отторжение невозможно по-настоящему погасить, а значит, практикам Купрума следует понимать, что Мука их никогда не покинет. Вместо этого большинство Отшельников стараются не давать ни ей, ни простой физической боли препятствовать им на пути к обретению Смертности. Они учатся игнорировать или смягчать эмоциональные стороны Муки. Следуя философии непротivления и предотвращения нападений, они могут избежать даже социальных недостатков своего существования. Более того, многие практики Меди отличаются неожиданно развитыми социальными навыками. Большинство из них испытывают искренне уважение и сострадание ко всем живым существам - и именно сострадание заставляет их избегать людей. Они понимают, что Отторжение не оставляет человечеству выбора. Это просто очередная реальность их существования. И хотя многие Прометиды, следующие Пути Очищения Меди, стараются понять, *почему* Отторжение заставляет людей относиться к ним с такой ненавистью, большую часть времени они просто принимают её как факт.

В контексте философии Купрума "непротivление" вовсе не означает бегства от неприятностей или попытки находить пути наименьшего сопротивления. Непротivление подразумевает лишь то, что двигаться вместе с потоком силы гораздо легче, чем сопротивляться ей. Как один из металлов медь является превосходным проводником электричества, и любому практику Купрума следует это помнить - особенно когда им приходится сталкиваться с негативной силой, будь это Отторжение, Пандорианцы, сердитые толпы смертных или любой другой вид агрессии. Практики Купрума постоянно спрашивают себя, существует ли способ переместиться вместе с обрушившейся на них силой так, чтобы никто не пострадал? Есть ли возможность повернуть её в более плодотворное русло - например, обратив гнев толпы на Сентимани или Пандорианцев? Можно ли подавить Отторжение, просто покинув область на определённое время? Если практику Купрума не удастся найти ответа на этот вопрос, он будет стоять и сражаться - однако в остальных случаях сопротивление остаётся для него последним вариантом.

Поскольку другие Созданные не страдают от их Отторжения, большинство практиков Купрума приходят к выводу, что им следует объединиться с остальными. Хотя их и называют Изгоями, нет ничего удивительного в участнике своры, практикующем Путь Очищения Меди. Иногда даже целые группы Созданных решают практиковать Купрум совместными силами, формируя большие коммуны вдали от человеческих глаз (впрочем, их Отторжение неизбежно опустошает ландшафт, окружающий их совместное логово). В смешанных сворах Изгои часто становятся часовыми, используя своё обострённое восприятие для защиты других Прометидов и для того, чтобы позволить им сосредоточиться на собственных операциях. Равным образом, практик Купрума может попробовать увести врагов от других членов своры, помогая себе оставаться в безопасности и тених благодаря своей власти над формой.

Медь принято ассоциировать с Венерой и астрологическим знаком Весов. Многие практики Купрума проявляют качества, соответствующие этим символам. Они действительно пытаются установить в своей жизни определённый баланс. Следуя мировым потокам и действиям окружающих, а не выступая против них, они сохраняют гармонию и защищают себя от приступов Муки. Само собой, подобное умиротворение может таить в себе немалую опасность. Прометид может взяться за эту практику с самыми благородными намерениями, а завершить её сидя посреди опустошённой, чёрной земли, пропитанной Отторжением, заявляя, что он живет в гармонии с этим местом.

Жить в мире

Этот простой на первый взгляд принцип воплощает в себе основную часть философии Купрума. Последователь Меди должен знать этот мир лучше, чем свою физическую оболочку, и он обязан увидеть в этой огромной вселенной лишь часть своей сущности, чтобы достигнуть подлинной мудрости. Благодаря этой практике он обучается чувствовать основные потоки вселенной и позволять им вносить в себя необходимые изменения (направляемые его собственной волей). Все вещи связаны между собой, и цель Купрума - воплотить в себе эту истину.

Этот принцип также не позволяет практикам Купрума впасть в бездействие. Принцип “жить в мире” - не просто условие существования, а призыв к действию. Хотя изучение Купрума допускает отсутствие связей с другими разумными существами, большинство Отшельников предпочитают поддерживать контакт с окружающими просто потому, что осмысление своих (и только своих) догадок и предположений касательно этого мира в конечном счёте оставляет мыслителя без материала, с которым он мог бы работать. Медь может простираться только до тех пределов, которых она может достичь при текущей массе, а потому большинство Изгоев остаются наедине с собой лишь до тех пор, пока не начинают чувствовать, что скоро сойдут с ума от своей изоляции.

Указывай путь, не води

Справедливо это или нет, Изгой считают себя неудачными кандидатами на позицию лидера. Сосредотачиваясь на своём внутреннем мире и на самих себе вместо окружающих, они понимают, что им не хватает способности принимать решения, которые должен принимать лидер. Практики Купрума зачастую охотно дают советы, если их просят об этом, и даже помогают другим, если это требуется. Впрочем, некоторые вообще отказываются заниматься хоть чем-нибудь, кроме исследования своего Пути. Если их пример вдохновит других или научит их чему-нибудь полезному, этого будет вполне достаточно. Наконец, есть и те, кто обучает других Прометидов секретам Метаморфозиса и Сенсориума, однако отказывается применять эти Трансмутации для достижения чужих целей. Каждый Изгой по-своему интерпретирует данный принцип, хотя большинство соглашаются, что не следует цитировать его для оправдания своего бездействия или эгоизма.

Практики и операции

Путь Очищения Эго требует от Прометида стремления познать, а при необходимости и изменить себя. Каждый Изгой регулярно проходит длительные периоды самоосмысления, в ходе которого он старается увидеть все недостатки своей личности, все проседающие

места своей философии и все уроки, которые он пока ещё не успел извлечь из предыдущего опыта. Некоторые Прометиды записывают свои мысли в виде философских трактатов или посланий другим Изгоям. А это значит, что благодаря письменной коммуникации многие Прометиды способны установить отношения и с людьми, поскольку их Отторжение не просачивается через подобную связь. Равным образом, практик Купрума может использовать письма (или более современные способы коммуникации наподобие электронной почты и блогов) для установления связи с другими Созданными, чтобы узнать об их собственных достижениях и ошибках.

Медь служит миру великолепным проводником, и последователи Купрума воспринимают это качество близко к сердцу. Многие из них следят за сохранностью мест, в которых другие Созданные или даже целые своры могут передохнуть во время своих путешествий. Они могут выступать в роли курьеров или почтальонов, храня или передавая другим Прометидам послания, характер которых не позволяет воспользоваться земными способами поставки. Они стараются не вникать в суть таких сообщений - разумеется, только если хотят оставаться верными своему Пути. Вне зависимости от содержания этих посланий, они позволяют информации, заключённой в них, проходить через их тела от одних Прометидов к другим подобно тому, как электрический ток проходит через медный провод. Эта политика невмешательства иногда приводит к плачевным итогам, поскольку закрытые сообщения запросто могут содержать инструкции по уничтожению предъявителя или просто инициировать разрушительные операции. Неудивительно, что порой такие события прекращают движение Прометида по Пути Очищения Меди и подталкивают его к философиям Олова или Железа.

Медитация

Будь это молитвы, дыхательные упражнения или более современные методы восполнения сил, любая практика, требующая неподвижного положения тела и концентрации (на своих мыслях, божественной сущности или идеальном образе), приобретает особую привлекательность в глазах практиков Купрума. Освоение подобных методик становится первым шагом к изучению обеих Трансмутаций, сопряжённых с Путём Очищения Меди. Прежде чем Прометид обретёт способность изменять своё тело, он должен постичь естественные ритмы природы. Прежде чем он научится чувствовать окружающую среду, ему следует разобраться в ощущениях, которые наполняют его тело.

Многие практики смертного общества - будь это психология, религиозные обряды или даже боевые искусства - могут наделить Прометида умением концентрироваться на своём внутреннем мире. Медитация как таковая - одна из самых первых методик самоосмысления, которым обучается большинство последователей Купрума (эту практику можно отразить и на игромеханическом уровне, наделив персонажа высоким Самообладанием или Медитативным сознанием).

Загрязнения

Большинство Отшельников устраивают свои логова в грязных, больных или опустошённых местах, объясняя это тем, что воздействие Отторжения в таких областях будет практически незаметным. Действительно, в тех краях, в которых живая природа уже в значительной степени пострадала от тех или иных источников разрушения, Отторжение лишь продолжает начатые процессы - и даже усиливая их пагубным воздействием своей

радиации, большинство Изгоев считают, что так они продолжают идти по пути наименьшего сопротивления.

Разумеется, если смертные неожиданно захотят исследовать или восстановить подобную область, Изгою едва ли удастся найти оправдание своему пребыванию в этом месте. Для них он всего лишь монстр, рыскающий по опустошённой земле.

Трансмутации

Метаморфозис, Сенсориум

Навыки

Одним из самых распространённых Навыков среди Изгоев всегда оставалась Атлетика. Изучение своей сущности начинается с концентрации на собственном теле - а потому многие практики Купрума обладают хорошими показателями этого Навыка, зачастую со Специализацией на Контроле над телом - слежении за дыханием, сердцебиением и другими аналогичными явлениями (здесь Изгой сближается с практиками Железа, однако цели приобретения этой характеристики значительно разнятся). В остальном выбор Навыков Прометида, следующего Пути Очищения Меди, во многом зависит от его времяпровождения. Такой Созданный может практиковать то или иное искусство, оттачивая свою Экспрессию или Ремесло. Он может дополнять медитацию освоением боевых искусств, увеличивая значения Рукопашного боя или Холодного оружия. Будет ли Прометид пользоваться своими умениями для участия в настоящих сражениях - уже другой вопрос. Прометид может выбрать и более академический путь самоосмысления, совершенствуя своё Образование и Науку.

Стереотипы

Аурум: Люди непостоянны, непредсказуемы и совсем не похожи на нас. Будьте поаккуратнее с тем, чему они могут вас научить.

Феррум: Так ли разумно стремиться к твёрдости железа? Железо ржавеет. Железо гнётся.

Меркурий: Меркурий податлив, но это яд. Во что он может вас превратить?

Станнум: Столько энергии уходит наружу... что вы после себя оставите?

Сентимани: Сотня рук... Можно ли уследить сразу за всеми?



FERRUM

REFINEMENT OF IRON (CORPUS)

Феррум: Путь Очищения Железа (Тела)

Титаны

Он перестал считать пули только тогда, когда они остановились для перезарядки - уже в четвёртый раз. Сейчас он мог лишь предположить, что количество выстрелов перемахнуло за полсотни.

Шнуры, связывающие его руки, были сделаны из тугого пластика, и завязывал их настоящий эксперт. Он уже пробовал разорвать их, однако суставы и сухожилия его тела давно превратились в месиво из разорванной, обожжённой и покалеченной плоти. Закашлявшись, он наклонился и выплюнул на пол окровавленный комок мяса.

Рядом послышались резкие металлические щелчки, свидетельствующие о завершении перезарядки. Хотя ему и не удавалось понять большую часть их реплик, он знал, что они напуганы. Он успел услышать, как кто-то пробормотал: "Почему он никак не сдохнет?", а потом на него снова обрушился град пуль.

Снаряды вонзились в органы, расщепили кости и разорвали остатки мышц, раскидав их вокруг огромной кучей дымящихся ошмётков. Он поднял голову и посмотрел на них оставшимся глазом, сияясь улыбнуться фрагментами губ. Каждая пуля служила ему напоминанием о том, что он сумел пережить. Каждый выстрел был одой его могуществу.

И когда они снова остановились, чтобы перезарядить оружие, он направил все темпераменты своего тела на восстановление корпуса, наполнив мускулы силой, которой уже не мог противостоять никакой пластик. Он получил тот урок, за которым пришёл. Теперь настало время увидеть, какой силой может наделить их страх.

Душа, лишённая тела, бездомна, беспомощна и беззащитна. Душа в слабом теле – немногим лучше. Слабое тело можно легко изувечить и поработить, а как это отразится на душе? Прометид, следующий Пути Очищения Железа, хорошо понимает, что только обретя сильное тело и защитив свою душу, он сможет добиться подлинного успеха на тропе своего Паломничества. Путём длительных тренировок, исследований, испытаний и самодисциплины практики Феррума борются за обретение такой силы, которая позволит им выжить даже в самом тяжёлом странствии.

Общие сведения

Путь Очищения Тела уходит корнями в воинские культуры древности, распространённые по всему миру. Хотя немало преданий, известных Созданным, повествуют о Прометидах, выбравших кодекс и философию воинов, это не означает, что данные философии зарождались среди самих Прометидов. В каждой смертной культуре можно найти свой идеал воина - а учитывая проблемы, с которыми неизбежно сталкиваются Прометиды, трудно назвать удивительным тот простой факт, что время от времени они обращаются к воинским практикам на пути к обретению Смертности.

Апологеты Феррума называют себя Титанами. Хотя в современном мире значение этого слова распространяется на любого сильного и влиятельного человека, в глазах Прометидов оно имеет куда более прочную связь со своим первоначальным определением. В греческой мифологии имя титанов носила раса богоподобных существ, которые воевали против чудовищных порождений Геи - богини Земли. Наряду с циклопами в перечень этих чудовищ входили сторукие воины Гекатонхейры (которых римляне нарекли Сентимани). В конечном счёте их погрузили в Тартар, заточив там вместе с омерзительными потомками Геи. Практики Феррума видят в борьбе с подобными монстрами свою священную миссию. В оправдание этого взгляда они приводят немало причин (которые будут описаны ниже, в разделе "Практики и операции").

Разумеется, у титанов были свои недостатки. Так, Кронос, отец титанов, пожирал собственное потомство, не позволяя им сбросить его с престола, и только рождение Зевса втайне от Кроноса позволило ему освободить своих братьев из внутренностей отца. Практики Феррума видят в этой легенде напоминание о том, что поражение - далеко не худший исход любой битвы.

Другие мифы также подпитывают философию Феррума. Во всех мифологиях мира можно увидеть образы героев, которые были сокрушены, истерзаны и доведены до отчаяния, но вместе с тем и закалены в этой борьбе. Один висел на великом древе в течение девяти дней, Самсон пострадал от рук Делилы, а Прометею пришлось не один год выносить жуткую боль за свои благодеяния. Кто знает, сколько легенд, известных смертному обществу, могут в действительности описывать Прометидов, следовавших философии Железа?

Одна из таких легенд занимает особое место в мировоззрении Титанов, поскольку она выдвигает на первый план и опасность гордыни, и пользу любознательности. В этой истории повествуется о Прометиде, который впервые открыл глаза на берегу широкой реки. Наследие этого Созданного неизвестно: хотя иногда утверждается, что он был Улганом или Осирисом, существует немало версий о том, что в действительности он принадлежал к Наследию, которого в наши дни больше не существует. Как бы то ни было, этот Прометид не успел даже поговорить со своим создателем, потому что сразу после его пробуждения на него и его творца напала толпа людей из ближайшей деревни. Ослабев после создания нового Прометида, его демиург погиб от копий людей. Но само создание бросилось в воду и опустилось в грязь, где и осталось до тех пор, пока люди не ушли прочь. Когда они отправились назад в деревню, Прометид вынырнул и обнаружил останки создателя. Он увидел раны от копий на коже творца и подумал: "А ведь моя кожа толще". Он посмотрел на осколки костей, расщеплённых ударами палиц, и произнёс: "Мои кости гораздо крепче". Он всё ещё стоял на берегу реки, когда понял, что может отомстить за своего создателя. Люди просто не смогут причинить ему боль.

Он последовал за воинами и стал ждать, пока они вновь покинут свою деревню. На следующее утро они действительно вышли за стены, однако прежде чем отправиться на охоту, они начали практиковаться с оружием, вступая в схватки друг с другом и метая копья в фигуры воинов, сделанные из листьев. Прометид решил повременить с нападением и в течение долгого времени обучался тому, что проделывали с оружием люди, всё время скрываясь в лесу. Неделями он учился владению копьём и дубиной, укреплял своё тело и осваивал технику исцеления ран силой мысли. Наконец, когда охотники в очередной раз возвращались из леса, он встретил их возле деревни и обрушил всю свою ярость на человеческую плоть, пронзая их органы и раскалывая их кости. Затем

он вернулся к реке и сложил на её берегу тела поверженных врагов, отдав дань уважения своему создателю.

Не все рассказы о практике Феррума отличаются подобной жестокостью. Хотя большинство из них включают описания схваток, к подобным сценам редко приводит ненависть или жажда мести (истории о которых гораздо чаще можно услышать от практиков Станнума). По большей части, последователи Феррума бьются за честь называться достойными воинами, стремясь скорее проявить себя в схватке с умелым противником, чем убить его. Големы, самые необузданные приверженцы этой практики, часто рассказывают, что на шее первого Голема Даниил повесил железный ошейник. Этот ошейник должен был напоминать чудовищу о его месте в мироустройстве, однако со временем Голем стал видеть в нём цель. Он рассудил, что если он не способен сломать железо, то ему следует самому им стать.

Последователи

Далеко не все Прометиды видят смысл в практиковании Феррума. Более того, в большинстве ключевых человеческих постулатов в открытую утверждается, что физическая оболочка мало влияет на богатство души - а потому многие Созданные боятся отвлечься на низменную материю плоти и забыть о духовном величии. Другие считают, что деформируя своё тело для обретения сокрушительной силы, Прометид неизбежно подводит себя к плачевному итогу. Тем не менее, некоторые Прометиды считают, что им необходимо уметь постоять за себя, однако не чувствуют в себе достаточно ярости или отчаяния, чтобы вступить на Путь Очищения Олова. В таком случае они обращают внимание на Железо. Нередко в ряды последователей Феррума вливаются и простые свидетели славных битв или настоящих чудес атлетики, возжелавшие получить такие же способности.

Как бы то ни было, никогда не следует забывать, что Путь Очищения Феррума долг и чрезвычайно труден. Подлинного успеха на нём способны достичь лишь те, у кого хватает терпения и решительности. Впрочем, некоторые Прометиды видят в нём самый простой из Путей Очищения, объясняя такую позицию тем, что границы физического совершенства вполне измеримы. Иного мнения придерживаются те, кто практиковал Феррум в течение долгих лет и прекрасно знает, что даже если подобное совершенство и существует, достигнуть его чрезвычайно трудно.

Самыми энергичными практиками Феррума считаются Големы. Они обладают выносливостью и упорством, необходимыми для продвижения по этому Пути - и к тому же, непоколебимый характер Големов позволяет им покорять планки, которые ставит перед ними учение Феррума. Осирианцы встают на Путь Очищения Железа несколько реже, но всё же достаточно часто. Их целеустремлённость и постоянная жажда работы над новым материалом оказывают им большую услугу в прохождении нескончаемых испытаний Железа.

В глазах Чудовищ, единственной трудностью в следовании философии Феррума является терпение, которого она требует. Если им удаётся сосредоточить свой Пирос в достаточной степени, чтобы следовать этому Пути, они могут стать могущественными Титанами.

По-настоящему редко на Путь Очищения Железа встают Улган и Галатеиды. Музы находят его философию откровенно вульгарной и грубой, и даже редкие последователи Феррума из числа Галатей больше склоняются к спортивному облагораживанию своего тела, чем к военным искусствам, которые практикует большинство Титанов. Улган же интересуются прежде всего вопросами духа, а не материи, потому что знают, с какой лёгкостью можно разорвать на куски даже самое крепкое тело.

Философия

Душа важнее, чем тело. Почти во всех мировых культурах можно проследить подобный взгляд на мироустройство, даже если учения и расходятся в отношении вопросов о местонахождении и природе этой души. Последователи Феррума признают справедливость такого высказывания, однако они обращают внимание на тот факт, что в каждой культуре в истории человечества можно выделить тот или иной класс воинов. Эти воины могли быть святыми мужами, солдатами, убийцами или дворянами - однако, невзирая на их образ в культуре, процесс закалки своего тела для способности участвовать в схватке всегда заслуживал уважения в смертном обществе. Трудно сказать, чем было вызвано это почтение: пониманием того факта, что лишь единицы способны достичь высот в боевых искусствах, или простым желанием слабых видеть рядом своих защитников. Тем не менее, фигуре воина всегда придавали особое значение. В разных культурах и в разные времена их окружали почётом и славой - или презрением и проклятиями. Так, было время, когда солдат армии США мог рассчитывать на определённое уважение или даже восторг окружающих. Хотя в определённых кругах подобное восхищение можно встретить даже сегодня, в наши дни бойцам армии США практически не приходится ожидать ничего, кроме упрёков. Это не могло пройти незамеченным для последователей Феррума. Даже когда смертные ненавидят воинов своей страны, они всё равно нуждаются в них.

Такое положение дел внушает Титанам надежду. В конце концов, ненависть смертных к Созданным основана на инстинктивной реакции, а потому можно предположить, что они способны преодолеть эту ненависть в достаточной степени, чтобы признать свою нужду в практиках Феррума. Можно ли ожидать, что люди сумеют увидеть в Титанах защитников, служащих их интересам, вне зависимости от того, какую личную неприязнь они могут питать к этим существам? Последователи Феррума полагают, что это возможно - а потому стремятся к воплощению воинских идеалов. Если тело будет достаточно чистым и сильным, душа не замедлит в нём появиться.

Разумеется, путь к совершенству никогда не был лёгким. В глазах Титанов страдания тела просто необходимы для его укрепления. Плоть легко можно восстановить - в отличие от души, раны которой исцелить невозможно. Последователи Феррума часто видят себя в роли защитников, стоящих между человечеством и чудовищами наподобие Сентимани - так же, как их закалённое тело всегда стоит между источником боли и уязвимой душой. Большинство Прометидов, следующих Пути Очищения Тела, не слишком волнуются о своей сохранности, когда их подстреливают, пронзают, сбивают или даже сжигают, поскольку любое физическое ранение можно элиминировать. Тем не менее, Путь Очищения Железа учит своих последователей осторожности и нравственной чистоте, поскольку несоответствующее или просто безнравственное поведение может и навредить их бессмертной душе.

Неудивительно, что Титаны нуждаются в кодексе поведения, которым они смогут руководствоваться во время Паломничества. По счастью, в большинстве воинских культур такой кодекс выработан и проверен годами. Боевые искусства часто включают в программу обучения методы самодисциплины, которые могут помочь воину использовать обретенные навыки соответственно своему предназначению. Воины древних культур нередко запоминали большое количество ограничений, которые влияли на их поведение на поле боя, что позволяло подчеркнуть разницу между их ролью в качестве воинов и простых граждан своей страны. В современных культурах подобные разграничения в явном виде практически не встречаются, однако практики Феррума стараются отдавать себе отчет в том, как и против кого они применяют своё воинское мастерство.

Сражения - не единственная сфера деятельности Титанов. В сущности, они не являются даже главной из них. Единственный идеал Титанов - физическое совершенство, а потому его можно достичь в любых проявлениях атлетизма. Однако следует помнить, что Созданные, встающие на этот Путь, выбирают прежде всего индивидуальные виды спорта - в противовес командным играм, которые мало доступны им из-за Отторжения. Таким образом, большинство Титанов проводят время в тренировках, бегая, поднимая тяжести и бросая копья, диски и дротики. Во многом их идеал повторяет образ истинного чемпиона и олимпийца.

Участвуя в сворах, последователи Феррума чаще всего выбирают роль защитников своего коллектива, безо всяких раздумий бросаясь навстречу любым физическим угрозам. В то время как практики Станнума выполняют прежде всего наступательные задачи, Титаны несут ответственность за безопасность группы. А это значит, что основной мотив практиков Феррума - не давать конфликтам переходить в открытые столкновения, помогая группе заранее узнавать об угрозах и обходить их стороной. Разумеется, если насилие становится неизбежным, Титан обязан защитить своих товарищей, предприняв для этого любые меры.

Железо ассоциируется с планетой Марс и астрологическим знаком Овна. Под Марсом здесь принято понимать римского бога войны, который, в свою очередь, ассоциируется с конфликтами и агрессией. Практики Феррума из всех сил стараются воплощать в себе лучшие черты этого божества, отражая прежде всего благородные стороны схваток и столкновений, а не бессмысленное кровопролитие и неоправданный вандализм. Гнев и насилие они часто уподобляют передельному чугуну: если правильно отмерить ингредиенты и смешать их воедино, то результатом может стать практически неразрушимый материал.

Неправильная закалка ломает железо

Для того, чтобы по-настоящему следовать этой практике, Прометид должен сфокусироваться. Он не сможет стать истинным воином, просто нападая на всех без разбору, и вместе с тем он не должен закалять своё тело слабо продуманными или нестабильными практиками. Равным образом, не получив нагрузки и не вкусив закаляющего поцелуя огня, Прометид может уподобить себя разве что с незаточенным лезвием. Такое лезвие может прослужить хозяину в течение непродолжительного времени, а на ощупь может казаться даже достаточно крепким, однако оно стремительно затупляется и ломается. Именно это происходит с Титаном, который не смог заставить

себя сконцентрировать на обучении. Он может проявлять немалые способности к бою, однако попав в критическую ситуацию, он сломается.

Тело - сложная материя, однако оно должно быть изучено

В древних культурах бытовало немало ошибочных представлений о человеческой анатомии. Египтяне считали, что вес сердца позволяет измерить душу. В Библии сказано, что в сердце зарождаются мысли. Разумеется, подлинное устройство человеческого тела намного сложнее, однако чтобы усовершенствовать свою плоть, Титанам необходимо понять её. Некоторые из них выбирают академический путь, стараясь приобрести знания о топографической и патологической анатомии, что нередко способствует изучению Корпореума (если Прометид знает, что находится в его теле, он знает, какие изменения ему следует внести в свой организм). Другие делают проще и разбирают тела убитых противников, достают трупы людей из любых доступных источников или даже вскрывают собственную плоть, стараясь понять, что находится под кожей. Многие практики Феррума отличаются необычным, болезненным любопытством к человеческому телу. В зависимости от возраста Прометида подобное любопытство может выражаться как в неуместных вопросах, так и в постукивании или даже тыкании в те места живого организма, которые интересуют его больше всего.

Практики и операции

Воин должен быть готов к схватке, а потому множество операций Железа направлены на имитацию боя и спарринг (если, конечно, Созданному удаётся найти партнёра). Многие практики Феррума осваивают один или даже несколько видов боевых искусств, проводя долгие часы в укрепляющих упражнениях, осмыслении внешних и внутренних выразителей своего кодекса, уходе за оружием и других физических тренировках.

Вместе с тем, практики Феррума горячо интересуются и устройством своего тела, а потому этих Прометидов часто можно застать за чтением медицинских учебников или вторжением в морг с целью изучения трупов. Впрочем, многие практики Феррума отличаются редкой неаккуратностью в своих операциях, а потому наутро такой морг может выглядеть поистине ужасающе. Кроме того, большинство Титанов считают, что их собственные тела (или тела их партнёров по своре, если, конечно, они согласны на операцию) куда лучше подходят для подобных исследований благодаря терпимости Созданных к боли и ранам. Когда на дороге встречаются двое практиков Феррума, один может позволить другому содрать с него определённые фрагменты кожи и прикрепить их обратно, чтобы узнать, как выглядят мышцы и фасции. Разумеется, жертва такого исследования будет ожидать взаимности от своего временного партнёра.

Также не следует удивляться тому, что многие Титаны берут на себя обязанности своих мифологических предшественников, защищая других от чудовищ наподобие Сентимани и Пандорианцев. Отчасти этот интерес бескорыстен, хотя во многом Титаны занимаются этим лишь для того, чтобы закалить своё тело. Само собой, далеко не один последователь Феррума погиб, занимаясь подобной деятельностью, однако это нисколько не останавливает других. Любую трудность можно преодолеть. Это только вопрос умения и решительности.

Тренировки

Хотя боевые искусства и прочие формы ведения боя можно учить по книгам, такой подход трудно назвать эффективным. Увы, Отторжение не позволяет Титанам пользоваться услугами профессионального тренера. Время от времени Прометид может наблюдать за солдатами и другими бойцами издали, подражая их движениям и по возможности пользуясь Трансмутациями других Путей Очищения для того, чтобы услышать инструкции преподавателя. В прежние времена определённое представление о поведении на поле боя можно было получить, наблюдая за сражениями гладиаторов или ритуальными схватками дикарей. К сожалению, драки, которые сегодня показывают по телевидению, отличаются постановочным и, как правило, неправдоподобным характером. Если Прометиду действительно удаётся отыскать тренера, будь это другой Созданный или человек, способный игнорировать Отторжение, Титан приложит все усилия, чтобы освоить каждый урок как можно быстрее.

Честь и правила

Концепция правил и соревнований, присущая современному спорту, вводит большинство практиков Феррума в замешательство. В первую очередь, соревнование или игра имеют смысл только в том случае, если все стороны соглашаются соблюдать одни правила. Во-вторых, исход настоящей схватки - вопрос жизни и смерти, а потому буквальное следование кодексу чести порой может быть не самым уместным или безопасным решением. Но учитывая, что конечной целью развития тела является обретение души, необходимо понять, что важнее: обманывать врага и использовать грязные трюки для безопасности тела как убежища души - или рисковать травмами ради сохранения нравственной чистоты? Никто из Титанов не готов дать универсального ответа на этот вопрос, и во многом отношение к этой проблеме зависит от личного опыта каждого Прометида. Как бы то ни было, в целом Путь Очищения Тела направлен на испытание плоти, а потому никто из его последователей не стремится использовать самые лёгкие и доступные способы достичь цели. Вместо этого они выбирают такие дороги, которые обеспечивают максимальную нагрузку на их физическую оболочку.

Трансмутации

Корпореум, Витализм

Навыки

Безусловно, каждый Титан обладает хорошей Атлетикой. Чаще всего последователи Феррума обладают большим количеством самых разных Специализаций на этом Навыке вместо его высокого показателя - или в дополнение к нему. Зачастую хорошим значением отличаются Навыки Рукопашного боя или Холодного оружия, а кроме того, большинство Титанов владеют по меньшей мере одним Боевым стилем. По мере того, как боевые навыки Прометида дополняют силу его Отторжения, способность Титана к Запугиванию неизбежно растёт. Наконец, чем больше Титан изучает строение человеческого тела и его внутренних органов, тем выше могут подняться его познания в Медицине, Образовании и Науке.

Подобно своим собратьям, следующим Пути Очищения Меди, Титаны часто стараются контролировать своё дыхание, сердцебиение и другие эффекты организма, что награждает

их соответствующей Специализацией на Атлетике. Разница между ними и практиками Купрума заключается в том, что как только Титан изучает основы контроля над телом, он чаще всего направляет полученные знания на развитие соответствующих Навыков (обычно связанных с тем или иным боевым искусством), в то время как Изгои продолжают исследование автономного контроля над организмом.

Стереотипы

Аурум: Делайте то, что должны. Никто не посмеет вам помешать, братья мои.

Купрум: Вы обладаете завидной властью над собственным телом. Но если вас всё же загонят в угол, что вы сможете сделать?

Меркурий: Я закаляю огнём своё тело - вы делаете то же самое со своей душой. Хотелось бы знать, почему эта мысль внушает мне такой страх.

Станнум: Давай, ударь меня ещё раз. Однако помни, что я всё ещё буду стоять на ногах, когда ты исчерпаешь всю свою ярость. И тогда мы посмотрим, действительно ли олово твёрже железа.

Сентимани: Я уже вырыл яму. Самое время её заполнить.



MERCURIUS

REFINEMENT OF QUICKSILVER (PYROS)

Меркурий: Путь Очищения Ртути (Пироса)

Змеи

Какие удивительные вещи люди роняют под ноги. Драгоценности, деньги, квитанции, чеки, кредитные карты. Они выскользывают из пальцев или карманов, а ветер подхватывает их и уносит сюда, на рельсы. Никто не бросается вслед за ними, поскольку никто не хочет коснуться рельсов и отправиться на тот свет от удара током. И всё-таки я живу здесь, под железнодорожными линиями. Во многом - именно из-за электрического потока.

Это сияющая дорога жизни, артерия ярких молний, бегущих по земле, заключённых в сталь и направленных в ту или иную сторону. Каждую ночь, уже после того как уходит последний поезд, я дотрагиваюсь до рельсов и чувствую Пирос, бушующий глубоко внутри. Он пробегает по пальцам и придаёт мне сил, восстанавливая моё тело.

Я не люблю покидать это место. Увы, иногда без этого не обойтись. Полицейские временами наносят сюда визит, прогоняя меня и бездомных прочь от теплоты поездов и электролиний. Когда они это делают, я сажусь на ближайший поезд и в течение долгих часов просто еду куда глаза глядят, желая лишь одного: оставаться поближе к рельсам. Я чувствую их под собой, наслаждаюсь силой, которая гонит этого огромного стального зверя через весь город. Полиция может сколько угодно меня прогонять, но я всегда возвращаюсь. Некогда люди жили на берегах крупных рек, потому что они давали им жизнь, невзирая на все опасности наводнения. Я живу возле своей реки, принимая её дары вне зависимости от опасностей.

Путь Очищения Ртути - вероятно, самый загадочный из пяти ключевых Путей. Змей (или Рептилии, как порой называют практиков Ртути) стараются постичь саму сущность Пироса, Божественного огня, оживляющего всех Прометидов. Исследования этих Созданных наделяют их величайшими знаниями - и приводят в опаснейшие места Мира Тьмы, которые им приходится посещать в поиске ответов на вопросы, которые они даже не могут в достаточной степени сформулировать. Тем не менее, в самом сердце их поисков лежит самый простой вопрос из всех, которые только может задать себе Прометид: *Что такое Пирос?*

Общие сведения

Змей наградили подобным прозвищем из-за их подвижной и гибкой натуры. И тем не менее, эта гибкость имеет мало общего с эластичностью тела, поскольку взаимодействие с плотью гораздо чаще оказывается в сфере интересов Отшельников и Титанов. Путь Очищения Ртути сосредоточен на гибкости разума и души. Некоторые утверждают, что прозвище *Змеи* досталось им в знак отождествления с Уроборосом - алхимическим символом змеи, пожирающей собственный хвост и тем самым указывающей на единство вещей и возможность завершения любой Великой Работы.

Старые Прометиды часто рассказывают о Рептилиях, отличающихся невероятной хитростью, осторожностью или даже скрытностью. Сам Меркурий - римский бог-

посланник - в равной степени отличался и скоростью, и своими навыками ведения споров и даже повествований (его греческий соратник Гермес однажды усыпил врага насмерть одной очень длинной и скучной историей). Галатеи нередко рассказывают об одном представителе своего вида, который пытался понять Внутренний огонь заведомо провальным образом. Если верить истории, этот Прометид был собран из тел прекраснейших смертных и оживлён для того, чтобы стать идеальным любовником – как и все представители его рода. Создатель хотел наделить его способностью ценить красоту человеческого тела, однако в конечном счёте молодой Прометид начал задаваться вопросом, что скрыто под кожей и плотью? Означает ли красота тела и красоту духа, идеальное равновесие темпераментов? Был ли он сам носителем такого духа? Пытаясь ответить на эти вопросы, он провёл столько времени за разглядыванием собственного отражения в воде и попытками увидеть недостатки своего тела наряду с признаками своего подлинного обличья, что потерял силу духа. И когда смертная чародейка увидела, как он сидит на берегу ручья, вглядываясь в его воды, ей не составило никакого труда поработить его. Этого Прометида, загнавшего себя в ловушку собственным желанием познать свою сущность, до сих пор помнят благодаря смертному мифу о Нарциссе - живом воплощении тщеславия.

Невзирая на то, что среди Франкенштейнов лишь единицы встают на Путь Очищения Ртути, героем одной из самых вдохновляющих историй о практике Меркурия стал представитель именно их Наследия. История этого Прометида разворачивается где-то в XIX в., в краю, который сегодня носит название Скалистых гор Колорадо. Не получив достаточных знаний от своего создателя и отверженный как уроженцами этих мест, так и приезжими поселенцами, этот несчастный бросился по пустынным равнинам, охваченным штормовым ветром, выкрикивая гневные слова в нескончаемый дождь и требуя, чтобы небеса открыли ему смысл его существования. И небеса ответили. Если верить истории, на протяжении этой ночи его десять раз один за другим поразили разряды молний, и с каждым ударом он обретал всё большее понимание своей души. А затем равнины расцвели яркими вспышками, потому что Созданный распалил в себе весь Огонь, полученный от ударов молний, стараясь взглянуть на мир через линзы алхимического прозрения и проанализировать каждую грязную песчинку под своими ногами, каждый порыв ветра, окутавший его плоть. Когда последняя молния осветила небо перед тем, как на небосклоне поднялось солнце, он выкрикнул два простых слова: “Я знаю”. Дальнейшая судьба этого Созданного неизвестна, однако он оставил немало паломнических меток в горных пещерах, которые по сей день пытаются расшифровать последователи Ртути.

Последователи

Апологеты Меркурия видят в практике своего Пути особое состояние, которое требует от своих последователей приложения колоссальных усилий. Мало кто среди Прометидов начинает своё Паломничество с изучения Ртути. Как правило, Прометиду необходимо время освоиться со своим состоянием и понять, что его плоть лишена истинной жизни (хотя её можно восстанавливать электрическим током), прежде чем он начинает интересоваться значением своего бытия. Нередко случается так, что Созданный практикует один из других Путей Очищения и настолько сосредотачивается на его практике, что в конце концов понимает, что просто не может прогрессировать дальше, после чего обращает внимание на первичную материю своей сущности - Пирос. Что есть

Божественный огонь и в какой связи он находится с электричеством? Сколько Пироса может вместить Прометид, прежде чем его плоть разрушится от его напора? Есть ли вообще какой-либо верхний предел? Какими объёмами Пироса может управлять Прометид? Если Созданный начинает задавать себе эти вопросы, это значит, что он готов к практике Ртути.

Несмотря на это, Меркурий редко становится и последней практикой, за которую принимается Созданный, приближающийся к концу Паломничества. Когда Прометид понимает, что в его сущности заключено нечто большее, нежели пламя, горящее у него внутри, или Пирос, который подпитывает это пламя и удерживает жизненные силы в его физической оболочке, существует высокая вероятность, что он откажется от дальнейшей практики Ртути. Чаще всего Меркурий становится мостиком между Феррумом или Станнумом и Аурумом или Купрумом: между физическим и духовным миром.

Самыми редкими практиками Ртути считаются Франкенштейны. Хотя среди них есть и те, кто идёт дорогой Рептилий, большинство Чудовищ относятся к Пиросу как к природному дару. Элемент огня кажется им совершенно естественным (хотя Пирос в действительности представляет собой нечто большее, нежели обыкновенный, земной огонь). Таким образом, большинству из них мысль об изучении Пироса кажется попросту странной.

Напротив, Осирианцы становятся самыми вероятными кандидатами на присоединение к Змеям уже в момент пробуждения. Ключевой элемент воды наряду с их глубоким и вдумчивым характером подталкивает Осирианцев к вопросам, которые идеально вписываются в философию Ртути. Впрочем, это не означает, что они могут долго следовать этому Пути. Всё тот же элемент воды, который наделяет их любопытством и склонностью к самосозерцанию, делает их холодными и бесчувственными, что не слишком подходит длительному изучению Пироса.

В отличие от них, Галатеи не только часто встают на Путь Очищения Ртути, но зачастую и остаются на нём в течение длительных периодов времени. Желание стать идеальными существами подталкивает их к попыткам постичь себя и с физической, и с алхимической точек зрения. К счастью, Меркурий даёт ответы на многие из вопросов, волнующих Галатей, хотя они и рискуют закончить свои исследования так же, как и Нарцисс - настолько поддавшись очарованию своего тела, что окружающий мир просто перестаёт их беспокоить.

Улган и Таммуз вполне могут практиковать Меркурий, и многие даже выбирают на какое-то время эту дорогу, однако, в отличие от Осирианцев и Муз, они лишены естественного понимания этой практики. Растерзанные уже постигли анимирующую силу духов (хотя во многом она отличается от Божественного огня), а Големы слишком редко погружаются в изучение своего внутреннего мира.

Философия

Змеи отличаются той же гибкостью, что и их тёзки из животного мира, однако речь здесь идёт не о физической гибкости. Последователи Ртути сосредоточены в первую очередь на достижении нравственной и духовной гибкости. Они считают, что Внутренний огонь поддаётся исследованию и измерению, пусть даже он постоянно выскальзывает из рук и грозит вырваться из-под контроля.

Подобная гибкость не освобождает их от морально-этических норм человеческого мира. Обладание этой чертой означает лишь то, что последователь Меркурия чаще всего старается прагматически смотреть на свои поступки. Например, он может убить человека, чтобы не дать ему донести до врагов информацию о своей деятельности или местонахождении. С одной стороны, такое убийство кажется необходимым для его безопасности. Тем не менее, если только ему не удастся избавиться от трупа и убедиться, что ни один из знакомых жертвы не видел его лица, ему следует опасаться расследования со стороны друзей погибшего, что приводит к дальнейшим трудностям.

Как бы то ни было, хотя Змеи и смотрят на каждое своё действие с точки зрения практического эффекта, которое тот или иной поступок оказывает на мир, они признают, что подобное поведение оставляет неизгладимый след на их разуме и душе. Превратившись в безжалостного убийцу, практик Меркурия потеряет возможность по-настоящему контролировать Пирос, что затруднит для него задачу по избеганию человеческого внимания. А потому в их глазах Человечность является далеко не абстрактным понятием, созданным для запугивания слабовольных. Её можно изучить и измерить так же, как Пирос - и Змеи находят такую податливость Человечности более чем привлекательной.

Тем не менее, изучение нравственности не является главной целью Меркурия. Большую часть своего внимания его практики сосредотачивают на исследовании Пироса. По одной из фундаментальных теорий, распространённых среди последователей Ртути, Пирос и есть душа Прометида - или субстанция, неразрывно связанная с ней. Неудивительно, что изучение Пироса и Азота, их ограничений, воздействия на мир и на тело самих Прометидов становится в их глазах способом постижения души. Большинство молодых Рептилий и вовсе считает, что преобразование Азота в настоящую смертную душу можно произвести тем же образом, каким они изучают новые Трансмутации. Простого направления Пироса в нужное русло в нужный момент должно быть вполне достаточно, чтобы успешно завершить Паломничество. Хотя жизненный опыт показывает, что Паломничество никогда не бывает настолько простым, Змеи редко теряют энтузиазм, столкнувшись с этой проблемой. Ведь практика управления Пиросом уже не раз давала желаемый результат - не последним из которых стало открытие Трансмутации *Вулкан*.

По мере того как Созданный прогрессирует на Пути Очищения Ртути, он начинает всё больше подвергать сомнению теорию о том, что Азот и есть душа Прометида, и вместо этого задаётся вопросом, не может ли Внутренний огонь быть лишь бледной заменой настоящей души подобно тому, как само существование Прометидов является лишь бледной заменой подлинной жизни. Когда он наконец понимает, что Пирос - всего лишь податливый инструмент, а Азот - движущая им сила, за которой скрывается уже более глубокая материя души, он меняет Путь Очищения (или приступает к созданию нового Прометида для подготовки к окончанию Паломничества).

Присоединившись к своре, последователи Ртути часто становятся чрезвычайно полезными союзниками. Власть над Пиросом наделяет их идеальной защитой от Сентимани и Пандорианцев, а познания в сфере Алхимикус позволяют им получать доступ в те области, которые в ином случае остались бы закрытыми и для них, и для их товарищей (не говоря уже о других способах применения этой Трансмутации). Кроме того, Рептилии могут действовать в качестве "живых батареек", восполняющих силы

других Прометидов - если, конечно, свора уже подготовила для себя источник электричества, доступного к преобразованию в Пирос.

И тем не менее, далеко не все Прометиды готовы доверять последователю Меркурия. Ртуть - это яд, и всякий, кто её изучает, может столкнуться с неприязнью окружающих по той же самой причине, по которой они уважают его. Что остановит руку такого Созданного, если тот будет знать, что он может украсть у своих товарищей Пирос и выйти сухим из любой ситуации? Что мешает ему поменять образ мыслей и обратиться против бывших друзей, если в сложившейся ситуации это будет целесообразно?

Конечно, практики Ртути напоминают своим товарищам, что предательство окружающих плохо сочетается с принципами их Пути, однако нередко подобные объяснения им приходится давать уже в весьма и весьма накалённой обстановке.

Душа - это энергия

Если сущность души столь туманна и непостижима, какой в ней прок? Измерять и использовать можно только энергию. И хотя измеримые свойства души пока ещё не обнаружены, это не означает, что их не существует вообще. Управляя другой энергией, неизвестной смертным (то есть Пиросом), Змеи пытаются обнаружить подобные свойства души. Тем не менее, эксперименты по выявлению души всегда отличались особой сложностью, ибо душа, по всей видимости, во многом разнится от одного человека к другому. Разные практики Ртути предлагают различные объяснения этого явления. Наряду с другими теориями существует предположение, что душа каждого человека формируется качествами, которые определяет для неё сам человек, не считая влияния культуры и опыта на его личность. Во многом это уподобляет душу ткани, а изменения, которые она претерпевает, - краскам для этой ткани. Данная аналогия позволяет строить дальнейшие теории относительно человеческой души, хотя она и не отвечает на главный вопрос: из чего состоит эта ткань? В поисках ответа на этот вопрос Рептилии иногда прибегают к самым странным и неожиданным практикам.

Познай себя

Все Рептилии отличаются нравственной гибкостью - однако чтобы поддерживать её, они обязаны найти некий центр, своего рода нейтральную позицию, из которой они смогут переходить к тем или иным действиям. Змей должен “проглотить собственный хвост” - познать свою сущность, свои стремления и пределы, понять, что он сможет и что не сможет сделать для достижения своих целей. Эти пределы регулярно меняются, но не в этом суть: главное, что последователь Меркурия может отследить произошедшие с ним изменения только в том случае, если будет знать, каким он был в самом начале.

Практики и операции

Рептилий не интересует духовный рост в том смысле, который вкладывают в это понятие люди. Они заинтересованы лишь в практических результатах - а результаты, которые они получают во время религиозных служб, мало чем им помогают. И тем не менее, Змеям известно, что некоторые смертные практики, укрепляющие физические или ментальные способности человека (будь это медитация или физические дисциплины) часто направлены и на развитие духовных аспектов личности. Трудно сказать, свидетельствует ли такая направленность о реальном существовании этих “духовных

аспектов” или же смертные выработали их потому, что боятся признаться себе, что они занимаются деятельностью, не ведущей к духовному просветлению. Как бы то ни было, Змеи вполне могут практиковать различные формы медитации, йоги и даже боевых искусств, стараясь понять, могут ли они найти таким образом ключ к разгадке души.

Куда чаще, однако, апологеты Меркурия фокусируются на практиках, которыми не способен заняться ни один человек – различными формами управления Пирсом. А потому Змеи стараются не отдаляться от других существ, которые могут управлять этой энергией или хотя бы понимать её. Обычно это означает, что они присоединяются к своре других Прометидов или налаживают контакт с местными представителями своего вида, однако поскольку Созданные редки, иногда Змеи выбирают и более неожиданных спутников наподобие магов, оборотней и вампиров. Само собой, ни один из них не останется в этой компании на хоть сколько-нибудь продолжительное время, если почувствует, что такое создание не интересуется ничем, что может принести пользу. Вампир, который хочет только пить кровь и классно выглядеть в глазах смертных, ничем не поможет Рептилии. В то же самое время вампир, изучающий условия своего проклятого существования и интересующийся мистическими свойствами крови, может найти полезного и надёжного коллегу в лице последователя Ртути.

Подобно практикам Золота, многие Змеи проводят немало времени в высших учебных заведениях. Правда, в отличие от Имитаторов, они мало интересуются наблюдением за смертными обитателями этих мест. Куда чаще они используют ресурсы таких заведений: наподобие библиотек и лабораторий. Одна из их ключевых Трансмутаций, Алхимикус, позволяет им пробираться в такие места и покидать их, не оставляя следов. Неудивительно, что большинство посланий другим Прометидам Рептилии оставляют именно в этих хранилищах знаний. Они считают, что результаты их исследований могут заинтересовать только тех Прометидов, которые и сами стремятся к знаниям. Иначе зачем вообще посещать учебные заведения?

Яды и наркотики

Ртуть - это яд, который способен свести с ума тех, кто слишком долго с ней работает. Змеи нередко попадают под очарование того эффекта, который различные химикаты оказывают на поведение и восприятие жертв. Некоторые из них считают, что эти изменения объясняются искажением баланса темпераментов, хотя более современный практик Меркурия может обратиться за точным ответом к фармакологии или биохимии. В любом случае, психотропные вещества в современном мире легкодоступны - как и огромное количество добровольных жертв. Многие Змеи проникают в различные субкультуры, в которых распространено употребление наркотиков, незаметно вливаясь в этот поток. Разумеется, Отторжение может вызвать у клиентов недоверие к такому дилеру – но кто вообще доверяет торговцам наркотиками?

Некоторые Змеи испытывают несколько больший интерес к тем химикатам, которые способны лечить или убивать людей. Трансмутация Алхимикус превращает Созданных в превосходных аптекарей, способных в два счёта анализировать и комбинировать самые разные вещества. Единственная проблема заключается в испытании этих веществ, хотя некоторые Змеи готовы рискнуть своими телами (экспериментируя на себе) или душами (экспериментируя на других).

Скопления Флюкса

Когда Пирос вступает в действие, его энергия оставляет на земле незаметные следы. Неудивительно, что всегда, когда по земле прокатывается Огненный шторм или в округе появляется квашмалим (подробнее оба явления будут рассмотрены на стр. 250-253), именно Змеи проявляют интерес к изучению подобных феноменов. Равным образом, слухи о деятельности Пандорианцев или Сентимани могут подтолкнуть их к новым исследованиям, если только они не видят других источников Пироса, которые можно будет проанализировать. Подобное любопытство становится ещё одной причиной, по которым Змеям нравится вступать в своры. Однако исследование таких мест и явлений сопряжено с немалой опасностью, а потому Змеи нередко ловят себя на том, что они начинают лгать своим товарищам по своре, побуждая их отправиться в эти места - что не слишком способствует ослаблению репутации Змей как двуличных манипуляторов.

Трансмутации

Алхимикус, Вулкан

Навыки

Большинство Змей обладают познаниями в Науке - как правило, со Специализацией на Химии, Биологии, Физике или даже Металлургии. Те представители Ртути, которые отличаются тягой к ядам или наркотикам, в большинстве случаев обладают определёнными знаниями в сфере Медицины, в то время как их коллеги, проводящие время в исследованиях Огненных штормов и других подобных явлений, могут узнать больше об Оккультизме. Многие практики Ртути стремятся развить те Навыки, которые наделяют их ментальной и социальной гибкостью, а потому осваивают секреты Экспрессии, Убеждения, Политики или даже Кражи. Как бы то ни было, чтобы понять философскую подоснову своего Пути Очищения, Змеям следует обладать по меньшей мере одним очком Образования.

Стереотипы

Аурум: Я тоже тянусь к человечеству, но увы - не разбив яиц, яичницы не поджаришь.

Купрум: Мука - часть нашей сущности. Отрицать это чрезвычайно опасно.

Феррум: Вы упускаете главное.

Станнум: Я обеспечу вас целями. Вы обеспечите меня материалом.

Сентимани: Поразительно. Да, как вы и сказали, это ужасно и омерзительно, и всё равно... поразительно.



STANNUM

REFINEMENT OF TIN (TORMENT)

Станнум: Путь Очищения Олова (Муки)

Фурии

Я был внутри, когда здание подожгли.

Не помню, почему до того момента я полагал, что люди смогут принять меня, но, во всяком случае, я попробовал с ними ужиться. Я попытался жить среди них, обустроив подвальное помещение и надеясь, что опустошение, которое постоянно меня преследовало, наконец ослабнет и обойдёт этот дом. Разумеется, этого не произошло.

Дом обветшал и покрывался трещинами, а люди стали угрюмыми и раздражительными. Домашние животные погибали одно за другим, а крысы, наоборот, пировали на этом празднике смерти. Сначала я не хотел этого замечать, притворяясь, что и сам верю, будто за фальшивыми улыбками окружающих прячется что-то светлое, а не привычный гнев Отторжения.

Я был у себя в подвале, когда почувствовал запах бензина. Мне не составило труда уловить звон пивных бутылок, наполненных горючей дрянью и увенчанных запалами. Я слышал крики людей наверху, но у меня не было никакой возможности пробиться к ним через пылающие развалины и спасти их жизни.

Я уже выбежал на улицу и стоял там вместе с другими выжившими, когда настоящие поджигатели дали полиции моё имя и полное описание. Я прекрасно чувствовал запах бензина на их руках, даже несмотря на то, что больше никто его не улавливал. Я видел, как они переглядывались друг с другом. Однако полиция и другие жильцы охотно им верили.

Я приду сюда завтра, когда поджигатели соберутся вместе, чтобы поздравить друг друга. Я больше не стану отрицать того, кто я есть. И я увижу, какие плоды может принести Мука, если позволить ей течь своим ходом.

Земля отвергает Созданных, как отвергает их всякое живое существо, населяющее этот мир. Возможно, это естественный порядок вещей, Божья воля или всего лишь побочный эффект, который Азот налагает на оживлённое тело каждого Прометида. Как бы то ни было, результатом их пробуждения становится Отторжение – и к тому же, когда враждебность окружающего мира становится для Прометида поистине невыносимой, он поддаётся фундаментальным желаниям своей сущности, или просто Муке.

Данное слово практически не отдаёт должного силе этого чувства. Мысль о том, что тебя отвергает весь мир без остатка - возможно, самое худшее, что может пережить живое создание. Большинство Прометидов стараются всеми силами избегать Отторжения, отсрочивая тем самым момент проявления Муки. Однако Путь Очищения Олова говорит о том, что избегать Муки значит плыть против течения, принимать заведомо проигрышную позицию, которая только сильнее распаляет боль и страдания.

Общие сведения

Последователи Олова называют себя Фуриями в честь духов мести из древнегреческой мифологии. Эти создания набрасывались на своих жертв и терзали их, ни на секунду не

ослабляя их мук. В том, что последователи Станнума выбрали себе это прозвище, можно усмотреть немалую иронию, потому что они сами лишены покоя и помощи со стороны окружающих из-за своего противоестественного состояния. Многие из них утверждают, что они следуют некоему космическому побуждению к мести или занимают нейтральную позицию между истерзанной натурой всех Прометидов и безобразной практикой Сентимани. Однако какими бы ни были объяснения их мотивов, факт остаётся фактом: рано или поздно любой Прометид обнаруживает, что мучения просто выплёскиваются из него наружу.

В большинстве преданий о Родоначалниках всех Наследий рассказывается о колоссальных вспышках насилия, которые те направляли на окружающих в тот или иной период своей жизни. Первое из Чудовищ, творение рук самого Франкенштейна, и вовсе стало символом необузданной ярости и разрушительного отчаяния, которое он обрушивал на всех, кто осмеливался помешать ему или посмеяться над ним. Этой истории вторит легенда о Големе Праги, согласно которой монстр пришёл в смертоносную ярость в первую же ночь, в которую создатель забыл погрузить его в сон. Прометиды любых Наследий смотрят на эти истории как на преувеличенные и назидательные сказания о других представителях своего вида, однако среди них пользуются популярностью и куда более шокирующие истории, которые принято считать достоверными.

Одно из таких преданий посвящено египетскому Прометиду (скорее всего, Непри, хотя она могла быть и Музой), которого выгнала из родного дома толпа агрессивных смертных. За их действиями стояла одна из самых влиятельных семей города, а потому Прометиду едва удалось остаться в живых. Она поклялась, что семья, назначившая награду за её голову, будет платить ей кровавую дань на протяжении трёх поколений: по одному за её разрушенный дом, обожжённую плоть и погибшего преемника (она собрала части тела и уже намеревалась оживить их в качестве нового Прометида, когда ворвавшиеся в её логово смертные уничтожили плод её трудов и прогнали её саму прочь). На протяжении трёх человеческих поколений она посещала эту семью, убивая новорождённых прямо в кроватях, а также лишая жизни друзей и учителей тех детей, которым она позволила жить. Но больше всего она стремилась гарантировать для себя, что последним, что увидят старейшие члены семьи перед смертью, будет её лицо. Когда родилось четвёртое поколение этих смертных, она навсегда покинула земли Египта, поклявшись больше не возвращаться в обитель своего великого горя.

Существует и более свежая история, добившая популярности среди практиков Станнума. Она повествует о Големе, созданном на берегу реки Миссисипи. Этому Прометиду не посчастливилось встретиться с кабалой магов, увидевших в нём угрозу своей деятельности. Несмотря на отчаянные усилия Прометида наладить с ними контакт, он оказался попросту неспособен прожить и дня, не совершив какой-нибудь ошибки по воле магов. В конце концов он поддался Муке и поклялся отомстить колдунам, которые с изумлением обнаружили, что их защитные чары нисколько не помогают остановить разъярённого, необузданного Таммуза. Увы, когда последний из магов пал от руки Голема, перед смертью он успел наложить последнее заклинание, деформировавшее клятву мести, принесённую монстром. С этой минуты, вместо того чтобы почувствовать удовлетворение от убийства своих обидчиков, он возжаждал крови всех заклинателей, которые только могли попасться ему на пути. По всей видимости, умирающий маг думал, что это дикое существо окажется не в состоянии пережить хоть сколько-нибудь продолжительную войну с целой расой волшебников - но, согласно истории, дело приняло

иной оборот. Считается, что Таммуз до сих пор преследует всех заклинателей вверх и вниз по течению Миссисипи, нападая на своих вечных врагов из засады и разрывая их на куски.

Последователи

Почти любой Прометид встаёт на Путь Очищения Муки в тот или иной период своего Паломничества. Иногда Станнум становится первой практикой, за которую берётся Созданный, хотя в основном это происходит только в том случае, если создатель бросил потомка в первые же минуты жизни, замкнулся в себе или, напротив, встретил потомка оскорблениями и унижениями. Другие встают на Путь Очищения Олова после того, как сталкиваются с худшими проявлениями своей Муки. Порой толпа смертных бросается в погоню за Прометидом, порой он видит, как Отторжение разрушает всё, что он любит, или же он впадает в ярость от голода и убивает невинного - каждый приходит к Пути Очищения Муки по-своему. Важно лишь то, что в конце концов он решает, что сопротивление Муке требует куда больше труда и терпения, чем оно того стоит.

Големы и Чудовища привыкают к учению Муки быстрее других Прометидов. Последние агрессивны по своей природе, и состояние Муки всегда побуждает их к действию: а чего бы ни говорили Созданные о Пути Очищения Олова, эта практика - не для пассивных. Равным образом, непреклонные и упорные Големы зачастую просто не могут забыть о несправедливости и пренебрежении, с которыми они встретились на тропе своего Паломничества. Они с лёгкостью поддаются позывам к мести, которые свойственны практике Олова.

Тяга к мести несвойственна большинству Непри, поэтому они редко выбирают эту дорогу, хотя некоторые из них видят в Станнуме перспективу для изучения философских аспектов возмездия. Впрочем, такую задачу трудно причислить к лёгким, поскольку философия Олова сопряжена с потерей самоконтроля и фокусировкой на собственной Муке - а Непри не любят терять над собой контроль. Музы также испытывают значительные трудности с пониманием философии Олова. Но учитывая, что большинство из них были созданы для любви, Галатея, столкнувшаяся с пренебрежением, может стать превосходной Фурией.

Философия

В чём заключается постижение Муки? Как может Прометид участвовать в такой практике или следовать её учениям, не утратив собственной личности? Что бы ни говорили о них последователи иных Путей Очищения, Фурии сохраняют тонкий баланс между мудростью и безумием. Они исследуют природу Муки и Отторжения с тем же пылом, что и Отшельники, но с другим намерением. Если практики Меди стремятся стать частью этого мира и устранить тем самым причину, по которой Мука обрушивается на Прометидов, Фурии полагают, что Мука также является частью этого мира, а потому бороться с ней попросту бесполезно.

Впрочем, невзирая на то, что многие практики Станнума действительно верят в необходимость принимать Муку как естественную часть своей природы, отношение к этому вопросу разнится от Фурии к Фурии. Некоторые практики Олова занимают релятивистскую позицию, полагая, что необходимо смириться с любыми действиями, которые Прометиды предпринимают в состоянии Муки, поскольку ей просто невозможно

управлять. Другие считают, что самое важное - видеть разницу между стремлениями, вызванными приступами Муки, и стремлениями чистого разума, поскольку лишь это позволит им сопротивляться желаниям, спровоцированным Мукой. Такие Созданные встают на Путь Очищения Олова, чтобы научиться разграничивать эти стремления - ведь для этого необходимо прочувствовать на себе и то, и другое.

Как бы то ни было, далеко не все последователи Станнума интересуются философской стороной своего учения. Прометид может стать одним из практиков Станнума всего на несколько недель в попытке утолить жажду мести, ярость или любое другое негативное чувство, вызванное приступом Муки. Ничто не мешает такому Созданному успокоиться и вернуться к рациональному мышлению сразу после утоления своего гнева. Разумеется, столь короткое присоединение к Фуриям не сумеет наделить Прометида важнейшими знаниями этого Пути, поскольку освоение таких знаний требует более глубокого подхода, нежели простое удовлетворение мести. Оно требует от Прометида попытки ответить на вопрос, почему Созданные вообще страдают от Муки. И ни один Прометид не способен подсказать другому, как разгадать такую загадку. Лишь с головой окунувшись в ненависть, страх и отчаяние, распляемые в его сердце порывами Муки, Прометид может обрести мудрость и ясность сознания... если, конечно, ему хватит стойкости пройти по этому Пути Очищения до конца. Станнум действительно уникален тем, что его методы достижения цели (месть, потакание своим страстям и агрессия) кардинально отличаются от самой цели (обретение мудрости через погружение в ярость и наслаждение своим разрушительным поведением). Тем не менее, бывшие Фурии редко подсказывают новичкам, как достичь этой мудрости, поскольку молодой Прометид должен сам увидеть путь к истине, а не услышать о нём от другого. Кроме того, молодые Фурии вообще не склонны кого-либо слушать.

Другие Созданные зачастую рассматривают философию Станнума как незрелую и опасную в своих призывах сосредоточиться на самом себе - что, впрочем, действительно соответствует поведению самых ярых и самоуверенных практиков Олова. Тем не менее, несмотря на прозвище этих Созданных и постоянную пропаганду мести, далеко не каждый из практиков Станнума хочет кому-либо отомстить. В основе учения этого Пути лежит всего лишь призыв поддаться своей Муке вместо того, чтобы сопротивляться ей. Безусловно, это может привести к агрессивному и асоциальному поведению. Тем не менее, было бы ошибочно полагать, что Фурии нападают на всех окружающих без разбора. Вливаясь в свору, практики Олова зачастую обнаруживают среди новых товарищей и единомышленников, которые следуют пусть и отличным, но близким им моделям поведения.

Легче всего они находят общий язык с Титанами и Рептилиями, поскольку апологеты этих Путей гораздо терпимее других относятся к агрессивному поведению Фурий. Имитаторы слишком сосредоточены на гармоничном существовании с человечеством, а Изгои слишком пассивны, чтобы разделять с Фуриями их взгляд на мир (к тому же, нельзя забывать о противоположном взгляде на взаимодействие с Мукой, который пропагандируют практики Купрума). В целом, свора, в которой отсутствуют Фурии, редко относится к этому как к недостатку. Хотя Трансмутации этих Созданных часто бывают полезны, их трудно назвать необходимыми для выживания своры - а склонность Фурий привлекать всевозможные неприятности и вовсе придают им сомнительную ценность в глазах других Прометидов. Вместе с тем, старые или опытные Прометиды хорошо понимают, что присоединение Фурии к своре приносит пользу скорее самому

последователю Станнума, чем другим членам своры. Оказываясь рядом с другими Созданными, он получает возможность целиком сосредоточиться на своей Муке как главной опоре и даже причине своего исследования, после чего направиться к завершению Паломничества.

Олово ассоциируется с планетой Юпитер и астрологическим знаком Стрельца. Юпитер может показаться несколько неожиданным символом Станнума, поскольку долгое время эта планета считалась покровительницей удачи и благосостояния. Тем не менее, современные Прометиды находят такую связь совершенно логичной. Юпитер - крупнейшая из планет Солнечной системы, представляющая собой колоссальный вихрь энергии, окружённый лунами и другими спутниками. Как и эта планета, Фурии также привлекают внимание окружающих, хотя это и не гарантирует положительные социальные отношения. Погружение в Муку помогает врагам замечать Фурий куда быстрее, чем любых других Прометидов, а их опрометчивый характер (который также считается прерогативой Стрельцов) приводит к тому, что от этой проблемы Фурии никогда не избавятся окончательно.

Несмотря на это, истинная причина, по которой Станнум ассоциируется с Юпитером, объясняется куда проще. Юпитер - римское наименование Зевса, а именно Зевс приковал Прометея цепью к скале и начал его бесконечную пытку. Таким образом, Зевса-Юпитера принято считать ответственным за порождение Муки. Эта ассоциация символически отражает и саму философию Олова: погружаясь в изучение Муки, Фурии только увековечивают её. Как только им удаётся это понять, они могут повернуться спиной к Юпитеру и продолжить своё путешествие по другой дороге.

Истина в Муке

В определённой степени каждый из Созданных на протяжении всего Паломничества остаётся рабом своего темперамента. Разумеется, ни один Прометид не желает признавать степень влияния, которое его организм оказывает на его поступки. Более того, почти никто из них не понимает, насколько значимы эти базовые наклонности для их характера.

Практики Станнума посвящают немало времени поискам ответа на вопрос, какую часть их действий определяет физический темперамент - нашедший своё воплощение в форме Муки, - а какую они определяют самостоятельно. Для того чтобы провести границу между телом и разумом, они позволяют Муке самой вести их по жизни, исследуя чувства и позывы, которые они ощущают во время этого состояния, и изучая эффекты, которые Мука и Отторжение накладывают на окружающий мир. Эта практика позволяет им обрести контроль над своим Отторжением (благодаря Трансмутации *Смятение*), хотя в целом она предназначена для повышения эффективности самопознания. Тем не менее, получение таких знаний требует, чтобы Прометид лишь следовал Муке, а не поддавался ей, что бывает достаточно трудно отследить.

Ничего не прощай, ибо ничто не заслуживает прощения

В основе философии Станнума скрывается маленькое безобразное зерно нигилизма - или, во всяком случае, фатализма. Ненависть и пренебрежение, которыми мир окружает Созданных, вызывает приступы Муки, что заставляет Созданных видеть определённую справедливость в том, чтобы возвращать часть этой ненависти самому миру. В их глазах прощение - ложь. Если бы мир смог простить и принять их, они сумели бы

проигнорировать часть той ненависти, которую обрушивает на них Природа. Однако пока этого не случится, всё, что они могут сделать - это перенаправить ненависть обратно на окружающий мир.

А поскольку жизнь беспощадна к Фуриям, они лелеют свои обиды и запоминают всякого, кто ими пренебрёг, с ужасающей точностью. Многие Созданные, вступившие на Путь Очищения Олова, начинают свою практику с составления перечня своих обидчиков и желания разобраться, насколько сильно они хотят отомстить той или иной жертве. Иногда они чувствуют, что для удовлетворения своей ненависти им будет достаточно простой угрозы или гротескного выражения своего недовольства (например, размещения отрубленных частей тела в постели обидчика). Но иногда они понимают, что успокоятся лишь после смерти или физического унижения своего врага.

Тем не менее, Фурии редко мстят конкретному врагу по конкретному поводу. Чаще всего Прометиды, намеревающиеся отомстить определённой группе обидчиков, меняют Путь Очищения сразу после того, как разберутся со своими противниками. Лишь те, кто пришёл к этому Пути на волне чистого отчаяния, способны подолгу практиковать эту форму саморефлексии.

Практики и операции

Насилие - неотъемлемая часть Пути Очищения Муки, а потому каждый из его представителей должен выработать определённый способ инициирования этого насилия. Некоторые Фурии, не владеющие боевыми искусствами, целиком полагаются на свои Трансмутации. Другие избегают прямого нанесения вреда, используя для этого механизмы, транспортные средства или даже ловушки, расставленные на пути жертв. В последнем им помогает доступ к Электрификации.

Хотя в прошлом Фурии было достаточно просто приблизиться к своей жертве, чтобы напасть на неё, в наши дни эту практику уже трудно назвать практичной. Вместо этого Созданному приходится тщательно изучать свою цель, иногда в течение многих недель или даже месяцев наблюдая за ней, пока он наконец не подыскивает надёжный способ осуществить возмездие, который не поставит при этом его самого (или участников его своры) под удар. Эта обременительная работа хорошо сочетается с Мукой определённых Наследий и вместе с тем плохо подходит другим. Например, Чудовища редко способны подавить свой гнев на достаточно долгое время, чтобы собрать исчерпывающие сведения о жертве. Однако Фурии, способные выдержать этот период ожидания, часто приобретают бесценный опыт использования механических приспособлений для наблюдения за жертвой и осваивают немало тактик, позволяющих следить за целью и даже запугивать её, оставаясь при этом где-нибудь вдалеке.

Многие Фурии ищут или создают места, в которых они могут побыть наедине с собой и предаться приступам Муки безо всякой угрозы появления незваных гостей. Внешний вид таких логовищ зачастую разнится между представителями разных Наследий. Осирианец может развесить по всему убежищу картины, изображающие объекты его зависти (иногда исколотые ножом или изрешечённые пулями), в то время как дом Улгана может напоминать логово дикого зверя. Лачуга Чудовища часто оказывается большой свалкой изрубленных предметов, покрытых потёками крови (которая может принадлежать как жертвам, так и самому обитателю дома, время от времени бьющему кулаком в стену до тех пор, пока костяшки не начнут кровоточить). Обитель Музы наверняка окажется

чистым, опрятным местом, которое, тем не менее, будет уставлено незаметными ловушками и спрятанными лезвиями, нацеленными на потенциальных злоумышленников. Наконец, хижина Голема часто оказывается отдалённым, пустым строением, зачастую вмещающим только самого Таммуза, который приходит сюда поразмыслить.

Электроника и машины

Многие практики Станнума отличаются необычайной тягой к механизмам. Иногда это бывает естественным продолжением их интереса к Электрификации, хотя нередко подобная склонность объясняется тем простым фактом, что машины не отвергают Созданных так, как живые люди. Иногда Фурии превращают в свои дома целые свалки автомобилей, склады электроники, старые лаборатории и другие места, в которых можно найти заброшенное оборудование. И хотя лишь немногие среди Фурий обладают познаниями в сфере инженерии и металлургии, они достаточно быстро оттачивают свои навыки импровизированного ремонта и даже машиностроения методом проб и ошибок (как правило - к ужасу своих врагов).

Контркультура

В большинстве культур находится место для недовольной молодёжи, и Фурии часто вливаются в этот поток бунтарей, используя силы Смятения для управления недоверием или отвращением этих людей. Подобные чувства они зачастую перенаправляют на цели, которые, по их мнению, в большей степени заслуживают проявления таких эмоций. Практики Олова не фокусируются на каких-либо конкретных субкультурах - в частности, они не придают особого значения тому, на чём основана идеология этих смертных. В основе их бунта может лежать искусство, политика, музыка или социальная философия. Что бы ни мотивировало представителей субкультуры, Фурии охотно пользуются их чувствами, если, конечно, они в достаточной степени раздражают или пугают сильных мира сего. В этом отношении Фурии часто находят общий язык с последователями Аурума, поскольку многие Имитаторы также интересуются, что отличает этих людей от основной части общества.

Трансмутации

Смятение, Электрификация

Навыки

Не считая Навыков, напрямую связанных с ведением боя и помогающих им вершить суд, многие Фурии развивают свои способности в сферах Ремесла (что отражает их тягу к машинам) и Скрытности (что позволяет им следовать за своими жертвами), если они ещё не освоили их в достаточной степени. Фундаментальным Навыком всей их деятельности можно назвать Запугивание, из-за тяги к которому интерес Фурий к другим Социальным Навыкам попросту отпадает, если не считать Знание улиц. Равным образом, Фурия, погружившаяся в изучение философских аспектов Муки, может обладать определёнными познаниями в Оккультизме или Образовании.

Стереотипы

Аурум: Вы спрашиваете, разве люди не симпатичны? Будьте поаккуратней. Они кусаются.

Купрум: Можете затянуть потуже повязку у себя на глазах, и мир покажется вам прекрасным.

Феррум: Мне нравятся ваши идеи, и я приветствую ваши интересы, но они сейчас ни черта не уместны.

Меркурий: Я помогу вам в этом маленьком эксперименте, если вы заткнётесь хотя бы на несколько минут.

Сентимани: Вы правда думаете, что я пытаюсь стать одним из вас, просто потому, что мне не нравится действовать по-хорошему? Не смешите.



Новый Рассвет: Смертность

Почти все Прометиды стремятся вырваться из своего жуткого состояния и стать живыми людьми. В их глазах эта цель представляет собой не очередную утопию или надежду на обретение счастья в загробной жизни. Возможность стать смертным, настоящим и полноценным человеком - вовсе не воображаемая награда. Это действительно *может* произойти. Такое событие случается чрезвычайно редко, и поиски этого Священного Грааля могут занять долгие годы, десятилетия или даже столетия, однако это возможно. Некоторые Прометиды, достигшие этой награды и сохранившие воспоминания о своих загубленных жизнях в качестве реанимированных покойников, выходили на связь со своими бывшими соратниками, чтобы сообщить им хорошие новости. Их слова становились известны по всему миру, распространяемые скитающимися по нему Созданными и передаваемые из уст в уста в качестве удивительных рассказов об окончательном спасении Прометидов от их омерзительного состояния. Созданные заморожено слушают эти истории, цепляясь за них, как за спасительную ветвь, даже в самые тёмные времена своей жизни. И хотя некоторые считают путь к Смертности слишком трудным или даже недостижимым, невзирая на слова тех, кто уже прошёл по нему, их горькие жалобы о тяжести обретения этой награды скрывают глубокую боль, говорящую о неизбывной тоске, которую просто не может не чувствовать даже самый чудовищный из Прометидов.

Обретение Смертности означает, что Отторжение больше не будет преследовать Прометида. Он сможет жить среди других разумных существ, не вызывая страха и ненависти. Более того, он получит душу - неосязаемую, но бесценную субстанцию, которой, по-видимому, обладают смертные. Обретя душу, они смогут стать настоящей частью Творения, и, возможно, даже продолжат существование после смерти в каком-нибудь загробном мире. Без неё же они будут вынуждены избегать людей и самой Природы, а после смерти пылающий в них Огонь выгорит, и ни одно божество, ни один ангел не сможет вдохнуть в них новую жизнь. Во всяком случае, так рассказывают сами Созданные.

Как достигнуть Смертности? Единого ответа на этот вопрос попросту не существует. Пирос по-разному реагирует на потенциал, заложенный в каждого Прометида. Созданные знают наверняка только то, что в определённых местах и в определённое время они могут испытать момент эпифании, который поможет им увидеть путь к Смертности и растопит пылающий в них Огонь, преобразовав и Азот, и самого Прометида. Они выискивают такие места, руководствуясь тягой Внутреннего огня и путешествуя по всей земле в бесконечном поиске. Хотя эти исключительные события и места обладают для них мистическим значением, в действительности они могут носить достаточно прозаический или, напротив, сверхъестественно опасный характер. Чем бы ни занимался Созданный, любой новый опыт может скрывать в себе тайну обретения Смертности. Обнаружение этих тайн и становится работой всей их жизни... или даже более долгого срока.

Подобное странствие по местам, хранящим секрет алхимического преобразования Внутреннего огня, принято называть Паломничеством, и почти каждый Созданный рано или поздно встаёт на этот путь. Ни одно Паломничество не похоже на другое, и каждое из них ведёт Прометидов в разные места. Событие, растопившее Азот одного Прометида, может ничего не значить для другого, а может даже подвергнуть его серьёзной опасности.

Тот, кто идёт по чужому следу в попытке получить приз любой ценой, сам ставит себя под удар.

Витриоль и Лапис Философорум

Древние алхимики стремились создать философский камень, конечный итог Великой Работы. В случае с Прометидами этот Лапис Философорум отождествляется с обретением Смертности. Когда Прометид достигает этой награды, она полностью преобразует его искаленную сущность в душу смертного, помогая Природе и другим людям принять его. Ключом к созданию этого "камня" становится Витриоль - растворитель, который очищает Прометида от несовершенных примесей, из которых он был составлен. Витриоль катализирует Азот, и пары, возникающие в ходе этого процесса, медленно, но неуклонно преобразуют оживлённую плоть в настоящую душу.

Витриоль невозможно произвести. Её необходимо собирать самостоятельно в ходе Паломничества. Прометиды считают, что их Паломничество состоит из множества стадий (которые принято называть вехами). Эти стадии не поддаются чёткой классификации, поскольку они меняются в зависимости от каждого конкретного Прометида, а некоторые из них просто невозможно описать человеческим языком. Один Прометид может достигнуть Смертности, пройдя через пять вех, в то время как другому может понадобиться пятнадцать или даже двадцать таких уроков, прежде чем он обретёт возможность закончить своё исследование.

Вехами называют моменты прозрения, ожидающие Прометида на его пути к Смертности. В большинстве случаев они принимают форму внезапного и глубокого понимания того, что значит быть смертным. Одно дело - изучать смертных издали, аналитически рассматривая их стремления, трудности и верования, сформированные за годы развития, и совсем другое - самостоятельно пережить это состояние. Только через этот яркий, чувственный опыт, остающийся с Прометидом где-то на уровне инстинктов, глубоко в его сердце и разуме, Созданный может по-настоящему что-то постичь. Каждый раз, когда он проходит через это состояние, Витриоль разжигает его Азот и вносит необходимые изменения, открывая Созданному путь к новым силам. Где-то в незримой реторте его подлинной сущности начинает дистиллироваться душа. При надлежащей температуре, заботе и всё усиливающемся давлении - достигаемом через прохождение новых вех и накопление Витриоли - эта прото-душа укрепляется и очищается, превращая мёртвую плоть Прометида в живые и одухотворённые клетки настоящего человека.

Эта смертная грёза⁴:

Искуплённые

Так что происходит с Созданным, если он достигает подлинной человечности? Истории, отвечающие на этот вопрос, значительно отличаются друг от друга. Некоторые говорят, будто Прометид становится совершенным человеком - обычным смертным снаружи, но особенным внутри, обладателем души, которая оказывается даже чище, чем у большинства людей. Невзирая на то, что ему приходится "покоряться пращам и стрелам яростной судьбы" - болезням, голоду, неспособностью видеть сверхъестественный мир, - с этого момента Природа больше не отвергает его. Бывший Прометид может обрести дружбу и даже любовь среди других смертных. Мало кто из Прометидов считает такой

⁴ Цитата из знаменитого монолога Гамлета.

обмен несправедливым. В действительности, большинство из них отдали бы что угодно, лишь бы им довелось испытать подлинную любовь и обрести настоящую дружбу хотя бы на день.

До сих пор непонятно, могут ли Прометиды, ставшие смертными - так называемые Искуплённые, - помнить о своей жизни в качестве Созданных. Некоторые ведут себя так, словно помнят о ней, поскольку время от времени Прометидам встречаются смертные, которые слишком много знают об условиях существования и разрозненной культуре Созданных – во всяком случае, слишком много для человека, совершенно незнакомого с этими явлениями. Принято считать, что память становится артефактом, который зависит от чистоты благословенного превращения в смертного. Некоторые помнят о своей прошлой жизни, другие нет. Забыть о ней - настоящее благословение, поскольку такой человек сможет построить нормальную жизнь, не вспоминая об ужасах, которые он видел и даже творил своими руками.

Среди Прометидов встречаются те, кто считает таких людей не простыми смертными, а сверхчеловеческими существами. Они видят в тех Искуплённых, которые вышли на связь с Прометидами, падших созданий. Возможно, они стали смертными, но превращение в человека - это не просто переход на новую ступень бытия. Такой переход означал бы обмен своего чудовищного одиночества на слабую плоть и ограниченный разум. Такие Созданные просто боятся признать, что окончательный результат алхимического преобразования должен превратить их в нечто куда более совершенное, нежели человек. Существует немало мифов о том, кем может стать Искуплённый Созданный, хотя никаких доказательств до сих пор не было найдено. Тем не менее, в мире, полном забытых тайн, нехватку свидетельств редко можно считать доказательством ложности всей теории.

Как бы то ни было, Искуплённые обладают тем, что ещё только предстоит обрести другим Прометидам. У них есть душа. Хотя никто не способен увидеть или потрогать душу, Созданные, по всей видимости, инстинктивно чувствуют, что у смертных она действительно существует, а у них самих её пока нет. Хотя Прометиды воплощают собой форму жизни, родившуюся из смерти и способную победить смерть снова, они понимают, что если весь Азот выгорит в их телах, они растворятся в небытии. Прометиды считают, что только смертные могут надеяться на вечную жизнь после смерти, поскольку они обладают душами. Эта вечная жизнь может заключаться в обретении Рая (или Ада), возможности реинкарнироваться или даже способности развиваться в более высокие формы жизни. В глазах Прометидов, душа позволяет отложить момент окончательной, необратимой смерти. Ни одно живое существо, даже если его насильно собрали и реанимировали в виде человеческого трупа, не может смириться с тем, что однажды его просто не станет.

Обеспокоенные мыслью о том, как они будут жить в телах хрупких смертных по окончании Магнум Опус, некоторые Прометиды используют свой Азот для проведения уникальной алхимической операции, которая, если верить слухам, даёт им возможность сохранить часть своих сил даже после преобразования в смертного. В ходе такой операции Прометид создаёт Атанор - внутреннюю печь, позволяющую трансформировать Витриоль в субстанцию, способную пережить обретение Смертности его хозяином. Далеко не все Прометиды решаются на создание Атанора, поскольку этот процесс требует немалой сосредоточенности и особого навыка, который не все готовы освоить. Некоторые даже считают истории о создании Атаноров глупыми сказками для слабых духом,

поскольку мало кому удавалось подобраться достаточно близко к Искуплённому, чтобы выяснить, работают ли Атаноры так, как им этого хотелось.

Большинство Прометидов, наткнувшихся на Искуплённых, испытывают сильнейшее любопытство и наблюдают за ними издалека. Когда интерес становится слишком велик, они могут даже рискнуть и войти с ними в контакт - сначала инкогнито, но затем и открыв им истинное лицо. К сожалению, откровенное взаимодействие с Искуплёнными часто заканчивается трагедией. Мало кто среди них помнит о существовании Прометидов, а потому они чувствуют Отторжение так же, как и другие смертные. В худшем случае такая встреча может привести к смерти Искуплённого, решившего позвать на помощь или напасть на Созданного самостоятельно.

Мудрый Прометид, оказавшийся виновником подобной трагедии, просто сбежит, чтобы никогда не возвращаться на это место. Однако некоторые просто не могут смириться с произошедшим. Одни хотят получить ответы, другие - исправить содеянное, третьи же руководствуются эгоистичным желанием обзавестись опытными союзниками на тропе своего Паломничества. Как бы то ни было, некоторые Прометиды собирают труп Искуплённого заново и вдыхают в него новую жизнь. Если всё подходит успешно, то результатом становится новый Созданный. Как и все Прометиды, он пробуждается в состоянии ошеломления, хотя со временем этот Созданный может вспомнить не только свою жизнь в качестве Искуплённого, но и прошлое существование в качестве Прометида.

Это один из самых страшных итогов, которые могут ожидать Прометида, некогда завершившего своё Паломничество и теперь обязанного начинать его заново. Ярость нового Прометида по отношению к своему создателю зачастую бывает в десять раз сильнее, чем гнев простого потомка, хотя иногда такой Прометид может даже чувствовать благодарность к создателю, который дал ему шанс вернуть свою жизнь.

Обратное преобразование золота в свинец после того, как тот был трансформирован в золото, в обществе Прометидов случается чрезвычайно редко. Из-за своего трагического характера эти истории главным образом существуют в форме преданий, которые иногда рассказывают на дорожных собраниях. Большинство Искуплённых ведут свою жизнь безо всякой связи с бывшими товарищами или находятся под защитой тех Прометидов, которые надеются получить какое-нибудь преимущество на пути к Смертности от того, кто однажды уже прошёл по этой дороге.

Погружение в пустоши

Иногда за время Паломничества Азот Прометида достигает такого могущества, что его носителю становится тяжело управляться с этой энергией. В попытке избежать его алхимической прогрессии Прометид может разорвать свою связь с цивилизованным миром и отдалиться от него куда-нибудь в захолустье. Подобно тому, как чудовище Франкенштейна бежало от человечества в Арктику, Прометид может удалиться от человеческих поселений и начать тихую жизнь вдалеке ото всех, отказавшись от связей даже с другими Созданными. Он может перебраться в глухую пещеру, построить хижину на высоком утёсе или поселиться в заброшенной лачуге в лесу. На протяжении длительного времени его Азот будет остывать, пока целиком не обратит свою эволюцию вспять и не доберётся до тех ступеней, которые удовлетворят самого Прометида и позволят ему вернуться в общество смертных, продолжив поиски истинной жизни.

Невзирая на то, что практики Купрума зачастую ведут одинокую жизнь в дикой местности, их существование вовсе не аналогично погружению в пустоши. В последнем случае Прометид отказывается от участия в какой бы то ни было деятельности, переходя в инертное состояние, в котором он не должен использовать никаких Трансмутаций - если только он действительно хочет получить результат от ухода в пустоши. В некотором смысле он погружается в состояние спячки, похожей на Дрёму, в которой проводят время Пандорианцы, оказавшиеся за пределами Азотной радиации. Тем не менее, Прометид остаётся в сознании и может выйти из этой спячки в любое время. Более того, зачастую ему приходится воздерживаться от позывов вернуться в мир, спровоцированных простыми земными желаниями или даже опасностями, угрожающими его одинокому существованию.

Во время подобной спячки тело Созданного прекращает стареть. Хотя Прометиды и не страдают от возрастных изменений - их тела остаются в изначальном или сознательно изменённом состоянии на протяжении всего существования, - в конечном счёте они рискуют погибнуть от выгорания самого Азота. Поэтому Созданные, боящиеся умереть от старости прежде, чем им удастся закончить Паломничество, могут выбрать погружение в пустоши с целью отсрочки Паломничества и размышления над своими дальнейшими действиями по обретению Смертности.

Отказ от Рассвета

Даже те среди Прометидов, кто отрекается от Паломничества, всё равно невольно идут по пути обретения Смертности, нравится это им или нет. Большинство Прометидов считают, что если Созданный не берёт на себя ответственность за обретение человеческой жизни, он неизбежно становится жертвой принудительного развития. По своему желанию или против него, Прометид всё равно наталкивается на места и события, обладающие сильнейшим потенциалом для формирования Смертности и притягивающие к себе носителей Божественного огня. Тем не менее, если Созданный не желает двигаться к Смертности, он может попытаться вести свою жизнь в вечном стазисе, избегая любых изменений в собственной сущности.

Некоторые Прометиды, вставшие на этот мятежный путь, даже помогают другим, желающим пойти по их следам. Кто-то делает это из страха остаться в одиночестве или желания взять в руки собственную судьбу, опасаясь превращения в хрупкого смертного. Некоторые даже оседают в определённых местах, не заботясь о том, что их Отторжение иссушает жизнь и энергию во всей округе. Другие переживают какое-то время в отдалённых хижинах или дорожных станциях, в которых они могут передохнуть между странствиями, и тем самым избегают полного истощения земли.

Братство кочевников

Вообразим себе жизнь типичного Прометида. Это Улган, который следует Пути Очищения Меди. Его зовут Даниил - в честь смертного, имя которого он нашёл в первой же книге, которая попала к нему после пробуждения (*Библия Гедеоны*).

Долгие месяцы он обитал в Национальном Лесу, скрываясь от любых смертных, которые подходили близко к его убежищу. Год назад Отторжение спровоцировало целый город на преследование Даниила, а потому теперь он боится, что если опять установит со смертными близкий контакт, их отношения приведут к новой трагедии. В прошлый раз

горожане решили выследить его потому, что кто-то назвал его доморощенным террористом. Их подозрительность только усиливалась из-за экономических проблем, вызванных потерей урожая. Даниил жил в старом сарае в течение многих недель, стараясь работать поденщиком, если, конечно, вокруг был хоть кто-нибудь, кто соглашался нанять его. Он хотел оставаться неподалёку от смертных, хотя и редко с ними разговаривал, в основном работая в самых дальних частях огромного поля.

Увы, Отторжение начало проникать в самую почву, и вокруг сарая, в котором он спал, начали расползаться болезни, медленно убивающие всё больше и больше полевых растений. Даже не отдавая себе в этом отчёта, горожане сложили два и два и определили, что служит источником заболеваний. Они решили, что кто-то проводит эксперименты по генетической модификации зерновых культур. Поскольку никаких корпораций поблизости не оказалось, внимание смертных привлёк одинокий парень, который время от времени появлялся в поле и с трудом находил общий язык с остальными работниками. Горожане стали задумываться, кто он вообще такой. Ясно было лишь то, что на уме у него было что-то недоброе.

Даниилу пришлось бежать в лес, где его покой мог побеспокоить только заблудший турист или путешественник. Животные избегали его, и даже голодная пантера, как-то раз бросившаяся на него, в тот же миг передумала и исчезла в кустах. Какое-то время Даниил чувствовал себя вполне счастливым, поскольку в округе не было никакой суматохи, свойственной человеческим поселениям. Тем не менее, по прошествии долгих недель он почувствовал необходимость в тех, с кем можно будет поделиться своими мыслями. Он решил проползти в местный туристический лагерь и воспользоваться соединением с Интернетом, чтобы поговорить с кем-нибудь в чате, не вызывая негативной реакции своим Отторжением. Тем не менее, это означало, что ему придётся вновь показаться на глаза людям, а он пока не был к этому готов.

В конце концов эта тяга стала невыносимой. Он понял, что если проведёт ещё какое-то время в одиночестве, то просто сойдёт с ума. Надежда на обретение Смертности ослабевала с каждым днём, проведённым вдали от мира. Если бы только ему удалось найти таких же, как он!

Даниил уже встречал нескольких Созданных раньше, но они предпочли пойти дальше своим путём. К счастью, от них он узнал о паломнических метках - языке знаков и символов, при помощи которых одни Прометиды оставляют сообщения другим, предупреждая тех о возможных опасностях или наделяя их подсказками, которые смогут помочь им в этих краях. Эти знаки напоминали метки бродяг и цыган, однако были известны лишь Прометидам. И хотя многие символы пользовались алхимической символикой, смысл, который они несли, мог постичь только Созданный. Некоторые из них, наполненные энергией Пироса, вообще не были доступны человеческому глазу.

Наконец Даниил оставил своё лесное уединение и в первую же ночь наткнулся на остывшее кострище неподалёку от ближайшего шоссе. Оно было уже холодным - туристы ушли отсюда около двух дней назад, - однако покалывание на коже проинформировало его, что кто-то оставил здесь метку. Даниил тщательно осмотрел каждый дюйм кострища, и вдруг его взгляд упал на череду знаков, начерченных с помощью Клейма на гряде камней. Он помчался вперёд и упал перед ними на колени, всматриваясь в символы. Они выглядели почти несвязанными, за исключением нескольких кругов и линий, соединённых друг с другом. Однако здесь были и другие символы, вычерченные Пиросом - символы, недоступные зрению смертных, однако приковывающие к себе его глаза,

пылающие Азотом. Здесь был такой же, как он - Прометид, достаточно хорошо разбиравшийся в Трансмутации *Вулкан*, чтобы написать на камнях сообщение, которые смог бы почувствовать любой Созданный, проходящий той же дорогой.

Даниил хорошенько всмотрелся в знаки, стараясь понять их смысл. Тот, кто оставил их, говорил, что пришёл из города, в котором сам Даниил ещё не был. Он описал трёх других Прометидов (на камнях горел символ Азота с тремя пометками) и большую стаю Пандорианцев, осаждающую этот город. Автор сообщения бросил других на произвол судьбы и теперь предупреждал всякого, кто был способен прочесть это письмо, чтобы тот выбрал другую дорогу.

Трое Созданных, подумал Даниил. Трое несчастных, подвергшихся нападению Пандорианцев. Либо погибших, либо нуждающихся в посторонней помощи. Он ещё долго сидел у кострища, прежде чем понял, что с самого начала знал, что ему делать. Он пойдёт в этот город, невзирая на рыскающих вокруг Пандорианцев. Он освободит троих Прометидов, если они ещё живы, и может быть, взамен на его самоотверженность, они захотят стать его друзьями. Он хотел этого больше всего на свете. Даже если Пандорианцы схватят его и сожрут, чтобы получить Азот, попытка стоит этого риска. Он знал это в глубине души. Быть может, его пожертвование даст ему самую большую награду из всех возможных: шанс на обретение Смертности.

Даниил выпрямился и зашагал по пути к городу, в котором боролись за свою жизнь трое Созданных.

Рука об руку

Прометиды идут одинокой дорогой. Некоторые проживают всю свою жизнь, так никогда и не встретив других Прометидов, если не считать тех, которые создали их самих. Тем не менее, большинство из них рано или поздно сталкиваются с другими представителями своего вида, блуждая по миру в поисках спасения. Азот тянется к тем местам, которые оказались отмечены Азотной радиацией. Хотя следы этой радиации столь неприметны, что их нельзя обнаружить или различить большей частью технологических устройств, Прометиды чувствуют её. Они могут не понимать, что рядом находятся другие Созданные, пока те не окажутся на виду, однако Азот прекрасно их чувствует.

Когда в округе появляется Прометид, радиация может предупредить об этом всех восприимчивых Созданных. В большинстве случаев любопытства оказывается достаточно, чтобы заинтересованные Прометиды последовали к этому новому источнику Божественного огня. Таким образом Прометиды, скрывающиеся от людей, способны найти друг друга.

Увы, далеко не всегда радиация служит во благо Созданному. Та же сила, которая распаляет Азот Прометида, способна пробудить Дремлющих Пандорианцев. Эти создания жаждут Азота, поскольку не обладают им сами. Они нуждаются в нём, чтобы сохранять активность и подвижность. Без него же они стремительно увядают и принимают формы, которые даже не напоминают живых существ - сломанных манекенов, обломков, плывущих вниз по реке, необычных камней, наполовину погружившихся в землю, и тому подобного. Всё та же энергия, которая привлекает к себе Прометидов, манит к ним и хищников.

Именно по этой причине некоторые Прометиды пытаются скрыть свою радиацию, чтобы оторваться от Пандорианцев, хотя это наделяет их и способностью привлекать меньше внимания со стороны других Прометидов. Этот процесс называется Подавлением. Подавление никогда не проходит легко. Сразу по активации этот процесс начинает вызывать инстинктивное отвращение у других Созданных, с которыми сталкивается такой Прометид. Только тот, кто решил провести жизнь в одиночестве, будет часто использовать эту тактику. Тем не менее, хотя Подавление не мешает Азотной радиации пробуждать местных Пандорианцев, оно мешает им вычислить источник Божественного огня.

Своры

Если несколько Созданных обнаруживают, что их взгляды на Паломничество во многом сходятся, они часто решают путешествовать вместе. Некоторые даже формируют группы и шайки, которые носят название свор и нацелены на культивирование взаимопомощи между участниками одного коллектива. Такие Созданные привыкают откладывать свои личные интересы, чтобы время от времени помогать товарищам и получать их помощь взамен. Это значительно увеличивает шансы на то, что хотя бы одному из них удастся обрести новую жизнь. Тот, кто первым наслаждался благами Смертности, служит примером для остальных и может даже помогать своим бывшим друзьям повторить его подвиг (само собой, если он помнит о своём прежнем существовании).

Прометиды, объединившиеся в одну свору, могут закрепить свои отношения при помощи алхимического договора, или Азотной Печати, - метки, оставленной Пиросом на коже Созданного. Такая Печать создаёт проводник энергии, позволяя участникам своры передавать друг другу часть своего Пироса.

Если участники своры принадлежат к одному Наследию, их элементы и темпераменты повышают свою силу, помогая практиковать различные Трансмутации. Если свору формируют представители разных Наследий, их элементы и темпераменты уравнивают друг друга, позволяя участникам своры подавлять Отторжение, провоцируемое в окружающих их присутствием.

В большинстве историй, повествующих о достижении Смертности, фигурирует именно свора Созданных. Даже если истинную жизнь получает только один из участников, важно помнить, что он не обрёл бы её в одиночку. Никто не может сказать наверняка, отражает ли этот мотив реальный факт или он просто свидетельствует о тоске Прометидов по дружеским отношениям в одиноком мире.

Встречи на дорогах

Подобно людям, со временем Прометиды сформировали собственные культуры. Правда, в их случае эти культуры распространяются без участия всевозможных наставников и воспитателей - они зарождаются благодаря записям, оставленным Прометидами для других Созданных (зачастую в виде кодов и символов) и запрятанным в тех местах, где большинство людей не сможет их отыскать (или просто понять).

Когда Прометиды встречают других представителей своего вида, большинство из них останавливаются, чтобы обменяться историями и новостями - само собой, если только не признают друг в друге врагов. Они жаждут контакта с такими же существами, как и они

сами, а потому большинство новостей передаются из уст в уста самими Прометидами. Впрочем, самые молодые из Созданных уже приспособились к Интернету, а потому могут поддерживать дружбу и передавать информацию даже на расстоянии. Тем не менее, данная технология появилась совсем недавно, а потому не слишком распространена среди старых Прометидов.

Подобные встречи на пересечении дорог породили немало обычаев. Главными среди них считаются Мера, Толкование, обмен памятными сувенирами и использование паломнических меток.

Мера

Любой Прометид, перенёсший множество приступов Муки, обладает отличительным оттенком в своей Азотной радиации. Этот оттенок доступен взору других Прометидов, которые могут найти его нездоровым. Всякий раз, когда Созданные в первый раз встречаются друг друга, как правило, каждый из них молчаливо осматривает другого, тщательно изучая его черты (в эти секунды они способны видеть обезображенность друг друга, даже если окружающим смертным эти особенности не заметны). Таким образом, каждый впитывает ауру встреченного Прометида, его Азотную радиацию - и как правило, он назначает этой радиации определённую меру.

Зачастую именно в этот момент Прометид решает, поладит ли он с этим незнакомцем или нет. Хотя доказательств, свидетельствующих о заразности Азотной радиации, до сих пор не найдено, многие Прометиды относятся к нездоровой ауре с суеверным страхом и по возможности избегают людей (а также места и вещи), которые могут тем или иным образом поставить под угрозу их шансы на обретение Смертности. Неудивительно, что когда незнакомцы встречаются в первый раз, каждый из них беспокоится прежде всего о том, не сможет ли другой Созданный оказать дурное влияние на его судьбу.

Мнение Прометида о незнакомце вовсе не определяет, станет ли он на него нападать. Прометид может всей душой презирать личность другого Созданного, но при этом принять его общество – пусть даже на непродолжительное время. Однако Созданные, составившие друг о друге хорошее мнение, зачастую решают сплотиться на пути к Смертности, даже если это сплочение будет чрезвычайно коротким. Если Созданные не вызвали друг у друга особых эмоций, как правило, они просто обмениваются любезностями, но находят предлог для разделения своих путей. Лишь немногие из Прометидов - в основном те, кто страдает от Муки или недавно оправился от её приступа, - пренебрегают вежливостью и встречают других с нескрываемым раздражением. Впрочем, нередко бывает и так, что один Прометид находит компанию другого вполне приемлемой, хотя тот выносит совсем другой вердикт.

Результаты Меры не постоянны. Два Прометида, при первой встрече составившие друг о друге негативное мнение, в следующий раз могут даже понравиться друг другу - если хотя бы один из них перенёс ряд изменений в своём Азоте.

Прометид не обязан чувствовать антипатию к тем представителям своего вида, аура которых вызвала у него беспокойство. Даже при том, что его инстинкты во многом диктуются силой Азота, они не давят на сознание Прометида и не навязывают ему определённого отношения к незнакомцам. Само собой, если Прометид страдает от Муки, он может выплеснуть своё отчаяние и негодование на встреченном незнакомце, если тот

вызывает у него отрицательную реакцию, однако даже в такой ситуации у него остаётся возможность выбора.

Мера не контролирует поведение Созданного. Это лишь инструмент, которым все Прометиды пользуются, когда им нужно решить, многое ли они выиграют или потеряют при встрече с тем или иным незнакомцем.

Толкование

Прометидам всегда интересно узнать о личности, опыте, победах и поражениях других Созданных. Когда Прометиды встречаются и выносят друг о друге определённое мнение, для них вполне приемлемо начать разговор с предложения: "Поведай мне своё Толкование". С тем же успехом можно сказать: "Расскажи мне свою историю". Этот термин ссылается на процесс самого Паломничества, толкование знаков, разбросанных по всему миру, а также немногословную, непоследовательную манеру, в которой эти нетренированные рассказчики открывают другим историю своей жизни. Среди Прометидов считается совершенно нормальным, если сам Толкователь - автор истории - постоянно возвращается к уже рассказанным событиям по мере того, как он вспоминает детали, которые забыл упомянуть ранее.

Некоторые из Созданных запечатлевают свои Толкования в собственной плоти, оставляя на коже символы, отражающие места, в которых им довелось побывать, и людей, с которыми их свела судьба. Как правило, Прометид считает достойными лишь те события, которые наделили его Витриолью в награду за прохождение вехи. Они символизируют достижения Прометида, даже если ему суждено умереть прежде, чем он достигнет подлинной Смертности. Выгравированные на его теле татуировки на некоторое время переживают своего носителя, рассказывая остальным о его судьбе даже после гибели самого Прометида (а кроме того, они приносят немало страданий Пандорианцам, которые пожирают плоть Созданного, поскольку напоминают им о том, что они никогда не смогут достичь даже части того, что успел повидать Прометид).

Когда один Прометид заканчивает своё Толкование, другой начинает своё. Если двое Созданных (или даже целая свора) планируют оставаться в этом же месте ещё какое-то время или собираются продолжать путь вместе, они могут подождать до другого вечера, чтобы обменяться дальнейшими порциями Толкования, стараясь максимально продлить свои товарищеские отношения. Позже, когда их пути разойдутся, они будут ещё не раз возвращаться к Толкованиям других Прометидов, восстанавливая их по памяти, чтобы ощутить полноту их вкуса.

Толкование - основной способ распространения культуры Созданных, устная традиция, вобравшая в себя мудрость всех Прометидов. По прошествии определённого времени после Толкования знания одного Прометида передаются другим, даже тем, кто не присутствовал на этом собрании и не видел самого рассказчика. Таким образом Прометиды могут узнавать о судьбах множества других Созданных, которых они никогда не встречали. Такие истории называют Народными Толкованиями, потому что чаще всего они принимают характер народных историй и даже мифов.

Памятные сувениры

Когда пути Созданных, разделивших друг с другом длительные Толкования, наконец расходятся, зачастую они обмениваются сувенирами - небольшими предметами,

отражающими личность каждого Прометида. Один может делать оригами в виде маленьких птичек и раздавать их попутчикам в память о своих Толкованиях, а другой может коллекционировать (и, возможно, раскрашивать) бутылочные пробки, найденные в скитаниях по всему свету. Третий может дарить своим новым знакомым кукол, которые время от времени он крадёт у детей. Владелец определённых навыков в прикладном искусстве может вырезать из различных материалов фигурки с легко узнаваемыми чертами его лица.

Прометиды нередко носят с собой сразу множество сувениров, полученных ото всех попутчиков. Тем не менее, они не обязаны хранить каждый подаренный символ, а потому ничто не мешает им выбросить тот или иной сувенир, как только они отойдут на достаточное расстояние от подарившего, чтобы не оскорбить его. Как бы то ни было, большинство Прометидов лелеют полученные сувениры. Коллекция символов служит им не просто напоминанием о коллективе Созданных - невзирая на то, сколь разрозненными и одинокими могут быть его представители. Это показатель, свидетельствующий о том, сколько друзей завёл каждый из них, поскольку мало кто из Прометидов станет дарить сувенир тому, кто ему не нравится. Властителей множества сувениров нередко встречают с особой теплотой. Поэтому всякий, кто злоупотребляет этим обычаем и крадёт или отнимает сувениры у других Созданных, а затем пытается сойти за глубокоуважаемого Прометида, сталкиваются с презрением окружающих. Такой преступник будет в деталях описан уже на ближайшем Толковании, чтобы другие узнали и отвергли его ещё на стадии Меры. Мало что может быть хуже, чем оказаться отверженным в мире отверженных.

Паломнические метки

Хотя их культура и носит устный характер, она успела породить свой письменный язык. Этот язык состоит из символов, которые постоянно используются в ходе Паломничества для передачи простых идей - во многом подобно знакам американских бродяг, которые оставляли для других небольшие заметки, рассказывающие о положении дел в округе. Каждый символ передавал совершенно конкретное сообщение: "Подходящее место для отдыха", "Этот человек вас накормит", "Не заходите сюда" или "Будьте поаккуратнее с копами".

Никто не знает, кто первым начал использовать эти метки, однако они распространились по всему миру и ныне встречаются как в крупных городах наподобие Лондона или Нью-Йорка, так и в отдалённых пещерах Гималайских гор или даже на скалах в австралийской глубинке. Везде, где ступала нога Прометида, можно увидеть паломнические метки.

Хотя значение меток несколько различается в разных местах (и в разное время, поскольку старые и новые метки могут нести разные сообщения), им присуща необычайная точность. Многие Прометиды проводят годы в странствиях по дальним странам, осваивая в ходе своих путешествий огромное количество самых разных меток. Молодые Прометиды обучаются этим меткам на Толкованиях у других Прометидов, если только создатели сами не объяснили им их значения (между тем, отправлять Прометида в мир, не наделив его способностью читать сообщения других представителей его вида, - признак редкой жестокости).

Большинство паломнических меток напоминают аналогичные символы средневековых алхимиков. Тем не менее, символы, соответствующие металлам или субстанциям и

алхимическим операциям, могут принимать различные формы, а кроме того, подобно китайским иероглифам, каждый из таких символов может обладать сразу множеством похожих значений.

Как правило, смертные принимают подобные символы за граффити местных банд. Не понимая контекста, в котором написаны эти знаки, практически невозможно понять их смысл. Даже те среди смертных, кто хоть немного разбирается в алхимических символах, просто не смогут понять, что означают те или иные дополнения к знакомым изображениям. Кроме того, сами метки нисколько не помогают понять, какое значение Прометиды вкладывают в такие символы, как “железо” (тело, целеустремлённость, атлетизм) или “олово” (Мука, клятва, кровавая месть).

Существует особая категория меток, которые недоступны глазам людей. Такие метки наносятся при помощи *Клейма* – Трансмутации, доступной практикам Вулкана (см. стр. 154). Они пронизаны силой Пироса, а потому сокрыты от смертных, даже если их сопровождают физические символы. Прометиды интуитивно чувствуют присутствие этих мистических символов даже в том случае, если они хорошо спрятаны или зарыты в землю. Увы, эти символы неспособны держаться долго. Прометид, собирающийся оставить более долгосрочное сообщение, вынужден полагаться на земные способы передачи сообщений, вычерчивая их на бетоне или камнях.

Паломнические метки неспособны вмещать в себя сложные истории – или, по крайней мере, передавать их с достаточной точностью. В большинстве случаев их используют для того, чтобы предупредить других Созданных об угрозе или привлечь их внимание к определённым качествам данной области. Один из самых распространённых знаков расшифровывается как “Пандорианцы в округе”, а потому служит для предупреждения странствующих Прометидов о Дремлющих или даже активных Пандорианцах поблизости от размещения знака.

Само собой, ничто не мешает самим Пандорианцам оставлять паломнические метки для своих собственных нужд. Более того, *Сублиматы* – разумный и чрезвычайно коварный вид Пандорианцев – известны тем, что они узнают значения меток от Прометидов, которых им удалось захватить, после чего размещают ложные символы по всей округе, заставляя Созданных думать, что область для них безопасна. К счастью, Пандорианцы практически неспособны создавать метки при помощи Пироса, а потому символы, нанесённые при помощи Клейма, гарантированно принадлежат Прометидам. Впрочем, они нисколько не гарантируют, что Прометид не был вынужден нанести эти метки под угрозами мучителя-Пандорианца.



Не привлекай внимания



Опасность



Здесь водятся призраки



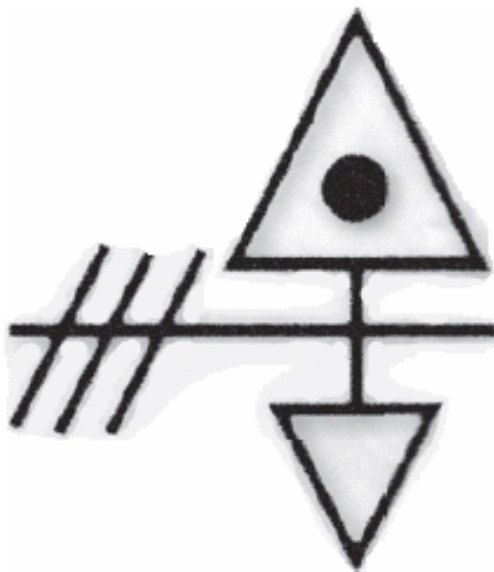
Человек с оружием



Пустошь



Богатство



Пандорианцы в округе

Одиночки

Далеко не всем Созданным посчастливилось встретить других на своём пути. Многие преодолевают трудности в одиночку, отверженные и людьми, и Природой, и даже лишённые компании других Прометидов. Даже тем, кто сумел найти спутников, часто приходится расходиться в стороны, потому что Паломничество неизбежно ведёт их в разных направлениях. В лучшем случае это разделение будет временным, и друзья смогут встретиться позже, чтобы ещё немного побыть вместе, прежде чем судьба разлучит их снова.

Идеальной сворой становится группа таких Прометидов, которые готовы отложить свои собственные задачи для того, чтобы помочь в преодолении трудностей одному из своих товарищей, зная, что когда уже их потребности станут приоритетными, остальные сделают то же для них самих. Тем самым они повышают шансы на обретение Смертности хотя бы одному из них, и его пример будет подталкивать других к повторению этого подвига, когда они отправятся дальше на поиски долгожданного мира.

Увы, такое товарищество встречается редко. Большинство Прометидов вынуждены идти через Паломничество в одиночестве. Иногда они делают это потому, что когда-то их предали или использовали в своих целях другие Созданные, но порой они сами кого-нибудь предают и с тех пор боятся показываться на глаза другим Прометидам - которые, вероятно, могли услышать о них на каком-нибудь Толковании. Наконец, они могут попросту избегать общества из-за своего характера, а потому рассматривать Отторжение как преимущество, позволяющее держать назойливых смертных подальше от них. Эти редкие Прометиды стараются проводить жизни в уединённых странствиях, а нередко и вовсе отказываются от Паломничества. Какой прок в этой Смертности, если люди слабы, глупы и сломлены страхом? Гораздо лучше вывести свой Огонь на новый уровень силы, плюнув на окружающий мир и его ничтожных обитателей. Чем может стать Прометид, если не ограничивать его действия взглядами остальных Созданных?

Кто-то может сказать, что такой Прометид станет только чудовищем. Многие Прометиды стараются избегать тех Созданных, которые сознательно отказываются взаимодействовать с окружающими и избегают мест, которые могут наделить их Витриолу. Каждый из них понимает необходимость многолетнего уединения в той или иной ситуации - однако если Прометид не возвращается к остальным даже по завершении периода отшельничества, он может стать опасным для Паломничества других Созданных. Говорят, будто до сих пор в отдалённых местах, лишённых даже малейшего отголоска цивилизации, можно встретить Созданных, похищающих Витриоль других Прометидов и применяющих её в своих жутких целях. Такие Созданные получают особенно мрачные и пренебрежительные отзывы на Толкованиях.

Ящик Пандоры

Когда бедняжка Пандора открыла ящик, в котором были заточены все беды мира, в числе других сил она выпустила и Флюкс - хаотическое начало Божественного огня. Раньше он находился во власти Зевса, но его гнев, вызванный обретением Пироса смертными, подтолкнул его к высвобождению этой силы. Во всяком случае, так говорится в легендах. Доподлинно известно лишь то, что Флюкс действительно зачастую оказывается на свободе из-за непомерного любопытства и недостатка предусмотрительности при обращении с Божественным огнём.

Флюкс

Божественный огонь может быть одновременно и преобразующим, и уродующим, и создающим, и разрушающим. Не получив стабильности через алхимическое очищение, Пирос может вырваться из-под контроля, распространив свою мутагенную силу по всей округе. Эта энергия и называется Флюксом.

Подобно тому, как Азот занимает нишу коагуляции, соединяя вещи в единое целое, Флюкс представляет обратную сторону Пироса: растворение и дезинтеграцию, хаос и разрушение.

Флюкс порождает бесчисленное количество самых ужасных явлений. Это тёмная сторона Природы, которую некоторые называют лилитическим началом - в честь дьяволицы из иудейского мифа, забытой первой жены Адама. Флюкс - чёрная тень природной гармонии, несбалансированная и разрушительная. Его творения нарушают все правила существования вселенной. Это создания, которых в прямом смысле слова *не может существовать* при здоровом состоянии Природы.

И тем не менее, Флюкс не принадлежит к какому-нибудь потустороннему миру и не является воплощением некоей ирреальной силы. Он принадлежит к этому миру подобно тому, как хаотическое или дионисийское начало принадлежит к человеческой сущности. Это естественная часть целого - даже если она вызывает отторжение у всего мира (подобно тому, как пробудившееся сознание отторгает сон, чтобы избавиться от его влияния).

Подсознательно люди чувствуют эту силу и отражают её во множестве мифов и художественных произведений. Дуализм Природы и Флюкса находит своё воплощение в распространённых образах дня и ночи, Аполлона и Диониса, Афины и Гекаты, рационального и нерационального, левой и правой половин мозга, добра и зла. Флюкс несвойственен жизни смертных, а потому отрицается ими на вполне справедливых основаниях. Это опасная, хаотическая энергия. Пробуждение его искры в упорядоченном мире может привести только к разрушительным и бесчеловечным последствиям. Сила Флюкса преследует Прометидов, хотя они и способны взять её под контроль. Падорианцы тоже наполнены Флюксом, хотя, в отличие от Прометидов, они обречены вечно служить ей, не получая собственной воли.

Созданные редко страдают от самой энергии Флюкса. Гораздо чаще они имеют дело с её олицетворением - "детьми Флюкса", Пандорианцами, которые появляются вследствие ошибочно проведённого ритуала по пробуждению нового Прометида.

Пандорианцы

Прометиды считают себя чудовищами - созданиями, вызывающими у смертных ужас и омерзение и зачастую ведомыми бурей эмоций, которые они просто не в силах взять под контроль. Само слово "чудовище" в наше время активно используется в популярной культуре для обозначения Прометида, созданного Виктором Франкенштейном. Разве это не подходящее прозвище для всех Созданных? Хотя кто-то ответит на этот вопрос положительно, существуют твари, которые куда больше подходят под это определение - создания, остающиеся за гранью человеческого восприятия.

Эту заразу в мир выпускают те Прометиды, которым не удалось в достаточной степени обработать Азот через Путь Очищения или постижение тайн своего Паломничества. Существует немало поступков и родов деятельности, которые ослабляют понимание

человечности Прометидом - и если он окончательно отрешится от её постижения и сочувствия смертным, Божественный огонь вырвется из-под контроля и станет невероятно восприимчив к неожиданным вспышкам Флюкса. Если такая вспышка произойдёт во время создания нового Прометида, продуктом его операции станет отнюдь не другое Чудовище, Муза или иной представитель любого Наследия. Вместо этого с операционного стола хлынет орда существ, принимающих самые невероятные формы.

Труп, использованный для пробуждения новой жизни, пропитывается Флюксом и распадается на множество разных частей. Органы и конечности преобразуются, принимая вид крохотных существ с самыми неожиданными способностями и характеристиками. Они жаждут одной-единственной вещи: Азота, пылающего внутри всех Прометидов. Они нуждаются в нём, чтобы оставаться в живых, поскольку лишившись подпитки, которую обеспечивает им Азотная радиация, эти твари впадают в глубокую спячку. Их тела изменяются снова, приобретая черты жёстких предметов, напоминающих статичные объекты наподобие брёвен, камней или даже статуй. В них невозможно распознать бывших Пандорианцев. Во многих отношениях они действительно перестают быть Пандорианцами до тех пор, пока их не пробудит Азотная радиация (или хороший источник Пироса). Их можно взять, передвинуть, сломать или вскрыть, как любой нормальный объект их типа - опять же, лишь до тех пор, пока Азотная радиация от появившегося в округе Созданного не вдохнёт в них жизнь и не заставит мчаться к источнику Пироса в голодной ярости.

Как и в случае с Прометидами, разновидность Пандорианцев зависит от их Наследия, хотя эти Наследия принято называть Подобиями - вследствие их уродливых, искажённых качеств, неправильно отражающих сущность подлинного Наследия их создателя. Например, Подобием Франкенштейна становится Огнерождённый - создание, одержимое пламенем.

Вне зависимости от Подобия, большинство Пандорианцев обладают примитивным интеллектом животных, хотя они и отличаются чрезвычайной хитростью и коварством. Чем дольше они существуют в своей оживлённой форме, тем острее становится их интеллект, хотя большинство Пандорианцев способно обрести настоящий разум лишь через долгие годы охоты на Прометидов. И тем не менее, среди них есть исключения. Таких Пандорианцев принято называть Сублиматами. Этим созданиям удалось обрести настоящий разум благодаря временному слиянию с другими Пандорианцами или поглощению Витриоли, полученной кем-либо из Прометидов. Именно они считаются самыми грозными из Пандорианцев, поскольку они способны придумывать западни и планы по завлечению своей добычи в сети с такой изворотливостью, которая попросту недоступна их примитивным собратьям.

Пандорианцы видят в своих создателях только пищу, поскольку для них Прометиды - единственный источник съедобного Пироса. Для того, чтобы получить этот драгоценный ресурс, Пандорианцам приходится пожирать их плоть. Вырывая из Прометида целые куски мяса, каждый Пандорианец получает часть заключённого в нём Азота. К счастью, Пандорианцам необходимо соблюдать особую осторожность во время охоты - и не в последнюю очередь потому, что им приходится скрываться от смертных. Если Пандорианец попадает на глаза человеку, его Отторжение моментально вгоняет чудовище в состояние спячки. Некоторые поговаривают, что если бы Пандорианцам удалось разжечь в себе постоянное пламя Азота, а не кратковременные вспышки Божественного огня, полученные через плоть Прометидов, они смогли бы сопротивляться

вынужденной Дрёме и действовать на глазах у смертных безо всякой опаски. Однако пока что собственное Отторжение работает против них.

Во время Паломничества Прометиды с той или иной регулярностью пробуждают Пандорианцев из состояния Дрёмы. Им редко удаётся понять, что именно произошло, прежде чем те успевают напасть. Чем сильнее Азот Прометида, тем большую область затрагивает его радиация. От Прометида со слабым Азотом может потребоваться войти в здание, в котором покоится Дремлющий Пандорианец, прежде чем его радиация пробудит монстра, в то время как обладатель по-настоящему сильного и очищенного Божественного огня может пробудить всех Пандорианцев отдельно взятого города, просто войдя в его пределы. Считается, что весь мир заполнен телами бездействующих Пандорианцев, хотя смертные об этом даже не подозревают. Человек, нашедший причудливый камень, может даже принести его к себе в сад, и только на следующий день находка отрастит ноги и убежит прочь, приняв новую форму - или, что ещё хуже, убив человека за то, что тот оказался у него на пути.

Пандорианцы - бич Прометидов, хотя они сами навлекли его на себя, ибо Пандорианцы - вовсе не плод работы смертного демиурга, а результат ошибки того или иного Созданного. Среди Прометидов есть те, кто считает, будто они не смогут закончить Паломничество, пока не избавят мир от каждого Пандорианца, которого они породили - в каких глубинах и даях они бы ни прятались. Впрочем, хватает и тех, кто смеётся над этой идеей и предоставляет другим разбираться с чудовищами, которых они создали.

Сентимани - "Сторукие"

Пандорианцы - далеко не единственная угроза, с которой приходится иметь дело Созданным. Некоторые представители их вида сами могут стать противниками основной части их общества. Иногда тот или иной Созданный начинает испытывать любопытство и даже тягу к Флюксу или Пандорианцам, пытаясь лучше понять суть этих явлений или даже взять их под контроль. Хотя этот интерес чрезвычайно опасен, знания, приобретённые в ходе таких исследований, порой могут обеспечить любопытного Прометида и даже его товарищей значительными преимуществами. Увы, в большинстве случаев он рискует просто погибнуть, подобравшись слишком близко к объекту своих исследований. Учитывая опасность подобных экспериментов, неудивительно, что некоторые Прометиды предпринимают ещё более кардинальный шаг: превращают Флюкс в главную цель своего Пути Очищения, изменяя сам курс Великой Работы.

Именно эти Созданные - Сентимани, как принято называть этих последователей Флюкса (в память о древнегреческих чудищах, якобы охранявших титанов в Тартаре), - представляют особую опасность для Прометидов. Исследование Флюкса позволяет им изучать Трансмутации Пандорианцев без обычного риска деградации, неизбежно сопутствующего попыткам Созданных приручить энергию Флюкса. Вдобавок, практика Сентимани позволяет некоторым из них осуществлять контроль над Пандорианцами, превращая себя из добычи этих чудовищ в их полноправных хозяев.

Невзирая на то, что некоторые Сентимани используют свои силы для избегания Пандорианцев и даже защиты других Прометидов, большинство встают на Путь Очищения Флюкса для формирования настоящей свиты чудовищ, которые смогут помочь им лучше постичь эту разрушительную энергию. Увы, подобную свиту необходимо регулярно подкармливать - а поскольку ни один Сентиманус не в силах унять потребность

этих созданий в Азоте, ему приходится делать жестокий выбор: кормить их частями собственной плоти или позволять им охотиться на других Прометидов. Если кому-нибудь из жертв удаётся не только выжить, но и увидеть лицо повелителя, стоящего за армией Пандорианцев, такой Сентиманус оказывается в величайшей опасности, поскольку с этого момента всё новые Прометиды будут узнавать о нём от упущенной жертвы. Учитывая подобное положение дел, неудивительно, что большинство Прометидов стараются убивать Сентимани при первой возможности, вне зависимости от того, насколько благими могут быть их намерения. Всякий, кто пытается обуздать поток Флюкса, теряет доверие окружающих.

Когда один Сентиманус встречается другого, оба, как правило, объединяют усилия, даже если в глубине души ненавидят друг друга. Их сила - в количестве, и одного лишь количества Пандорианцев часто оказывается недостаточно, чтобы выдержать нападение разъярённой толпы Прометидов.

В ожидании Рассвета

Единственное, что заставляет Созданных неустанно идти всё дальше во тьме Свинцовой ночи, - это надежда увидеть Новый Рассвет, обрести настоящую Смертность. И хотя многие из них поддались отчаянию и превратились в жутких чудовищ, стремящихся отомстить всему миру вместо того, чтобы направить свои страдания на дистилляцию золота, большинство цепляются за надежду достичь своей цели, невзирая на все препятствия. Смертность, которую Прометид обретает в конце своего Паломничества, несёт в себе утешение, избавление от одиночества и очищение разума от бремени ужасных поступков, совершённых на пути к ней. Это надежда на истинную жизнь через обретение души.

Некоторые считают достаточно ироничным, что в то время как миллионы людей мечтают о получении способностей, равных способностям Прометидов, сами Созданные хотят стать простыми людьми. И всё же это не тот случай, когда трава за соседским забором кажется зеленее. Все Прометиды хорошо знают, что обладание алхимическими способностями обходится им в колоссальную цену, и им приходится оплачивать свои силы припадками Муки и непрекращающимся Отторжением. Большинство из них с радостью распрощались бы со своими способностями, если бы это позволило им спастись из западни одиночества, эмоциональной боли и вечного страха перед своим окончательным исчезновением. В отличие от Прометея, которого спас от пытки Геракл, каждый Прометид должен разорвать свои цепи сам. И хотя спутники, попадающиеся ему на дороге, иногда могут помочь преобразовать массивные цепи в мягкое золото, разорвать их - задача самого Прометида.

Вы едете по ночному лесу и вдруг замечаете человека, бредущего по дороге с каким-то ошеломлённым видом. У вас создаётся неизгладимое впечатление, будто он только что побывал в драке. Мужчина покрыт синяками и заметно хромает, хотя никакого кровотечения вы не видите. Вы уже собираетесь обогнуть его и набрать на мобильнике 911, чтобы копы разобрались с этим незнакомцем, но вашу руку останавливает неожиданная искра сочувствия. В голове проносится мысль, что вам следовало бы помочь ему.

Вы останавливаете машину и спрашиваете у незнакомца, всё ли в порядке. Он вздрагивает от вашего голоса и подозрительно смотрит на вас, словно ожидая, что вы сейчас на него закричите. Вы улыбаетесь, стараясь его успокоить, и в то же время спрашиваете себя, какого чёрта вы делаете. Этот мужчина запросто может быть серийным убийцей. И тем не менее, вы протягиваете руку и открываете пассажирскую дверь, предлагая ему залезть внутрь.

Мужчина стоит снаружи, уставившись на открытую дверь с таким видом, будто он просто отказывается верить в происходящее. Затем осторожно забирается внутрь, не отрывая от вас осторожного взгляда, как будто он ждёт, что вы достанете из-под сиденья пистолет. Вы медленно трогаете и объясняете, что вы можете отвезти его в больницу или отделение полиции - куда он захочет. Он продолжает наблюдать за вами, не произнося ни слова.

Вы подъезжаете к госпиталю и предлагаете пассажиру пойти к врачу, чтобы убедиться, что он в порядке. Мужчина переводит взгляд на ранки. Затем он медленно нажимает на одну из них и дёргается от боли, но неожиданно расцветает улыбкой. Он с силой надавливает на особенно крупный порез. Это должно быть чертовски больно, но он смеётся, даже когда из глаз начинают катиться слёзы.

“Работает”, - шепчет он. Потом он переводит взгляд на вас. - “Вы... помогли мне”.

Последнюю реплику он произносит так, словно помощь - самое редкое явление в мире.

“Ну да”, - спокойно отвечаете вы. - “Мне подумалось, что вам нужно получить хоть немного человеческой доброты”.

Он улыбается и выходит из автомобиля.

“Человеческой доброты”, - повторяет он. - “О да. Я... человек”.

Вы начинаете задаваться вопросом, а не нуждается ли ваш попутчик в психиатрической помощи даже в большей степени, чем в медосмотре. Однако вы машете на прощание и отъезжаете. Покидая парковку, вы смотрите в заднее зеркало и видите, что мужчина по-прежнему стоит там, раскрыв руки и закрыв глаза, будто приветствует восходящее солнце.



Зо Малек не похожа ни на кого из тех, кого я встречал среди представителей нашего вида. Её история завораживает меня:

“Почему все мы хотим стать людьми? Люди ничтожны. Они слабы и недалёковидны.

В меня вдохнули жизнь духи. Подобно моему создателю, я должна была присматривать за своим кочующим племенем. Моей обязанностью была защита их жизней от опасностей этого мира и мира духов. Однако я всегда должна была делать это в уединении. В постоянном одиночестве. В какой-то момент я устала от всех этих племенных конфликтов и бессмысленных суеверий. А больше всего меня донимали их злобные, полные ужаса взгляды, когда они заставляли меня обращаться к духам. Духи же нашептывали мне о бескрайних просторах этого мира, и я захотела его увидеть.

Поэтому я ушла. Шаманы моего племени до сих пор преследуют меня, подсылая своих смертоносных духов. Что ещё хуже, им служит один из здешних Сентимани, и пока я не убью его и порождённых им Пандорианцев, мне следует спать с открытыми глазами. Но что с того? У меня тоже есть союзники в мире духов.

Я слышала, как другие рассказывали о Паломничестве. Видела, как они покрывают колоссальные расстояния, стремясь завершить свои приземлённые задачи. Посадить и вырастить дерево определённого вида. Отыскать и принести владельцу потерянную фотографию. Починить сломанный забор в темноте – и в абсолютной тайне от его хозяев. Они спускаются в заброшенные тоннели метро, чтобы очистить их от уродливых Пандорианцев, сражаются со стаями полулюдей-полуволков, решивших пролить немного человеческой крови, бросаются сквозь стены пламени, чтобы вступить в схватку с рассерженными заклинателями – и всё это потому, что интуиция подсказывает им, будто такие поступки дадут им возможность ещё на шаг подойти к превращению в смертных.

Говоря откровенно, я не могу не признать, что в человеческой жизни есть что-то неописуемо привлекательное. И я говорю не только о тёплом очаге в холодную ночь, а прежде всего о том, как прекрасно обладать по-настоящему собственной жизнью. Как здорово чувствовать, что душа и тело, которыми ты обладаешь, принадлежат тебе, а не созданы руками другого существа.

Я вижу это в глазах людей. И я тоже хочу этим обладать”.

Глава вторая:

Протагонисты

Овидий (...) упоминает древнего мудреца, который хотел омолодить себя. Он должен был позволить другим расчленить его и вскипятить до полного приготовления, чтобы конечности сами собою воссоединились и вернули утраченную молодость.

Соломон Трисмозин, “Сияние солнца”.

Сначала мы смешиваем элементы, а затем снова делим их, расщепляем то, что уже было разделено, очищаем полученное, смешивает его и придаём ему форму. Именно так Создатель некогда сотворил мужчину и женщину.

Трактат о философском камне 1778 г.

В этой главе рассматриваются вопросы, связанные непосредственно с персонажами - Прометидами, ищущими спасения от своего мучительного существования. Ниже описан процесс создания персонажа наряду с уникальными характеристиками и системами, позволяющими вдохнуть в него жизнь. Здесь же можно найти информацию о пяти Наследиях, формирующих тела Созданных. Кроме того, в этой главе описаны свойства Божественного огня, пылающего внутри каждого Прометида и оживляющего его мёртвую плоть.

Создание персонажа

Персонаж должен стать вашим альтер-эго в мире Рассказчика. Не забывайте, что в повествовательных ролевых играх особый упор всегда делается на создание драмы, сюжета и запоминающихся образов главных героев. Поэтому при создании протагониста старайтесь в первую очередь воплотить своё личное видение его индивидуальных качеств, привычек и биографии (включая странные манеры или ужасающие недостатки), не сбиваясь на банальное воспроизведение стереотипа об идеальном монстре, основанное на представлении о том, как должен вести себя смертоносный мутант или бездушный Голем.

Распределение очков опыта на листе персонажа должно свидетельствовать о том, какую дорогу протагонист выбрал в жизни - даже если с того момента, когда он впервые открыл глаза, прошло не так уж много времени. На что он надеется? О каком будущем он мечтает? Какой отпечаток оставило на его внешности непродолжительное существование в этом мире? Возможно, когда-то он был глубоко оптимистичен и преисполнен веры в человеческую доброту, однако со временем стал циничным, отчаявшимся головорезом? Рассказчик может помочь вам придумать новую роль, предлагая свои идеи и задавая правильные вопросы.

Другие повествовательные ролевые игры, разворачивающиеся в Мире Тьмы, предполагают, что на протяжении длительного времени протагонист был смертным и лишь затем претерпел значительные изменения или попросту осознал своё сверхъестественное состояние. В таких играх создание персонажа базируется на дополнении характеристик, распределённых при описании смертного протагониста. Однако в случае с Прометидами дело обстоит совершенно иначе. Протагонисты этой игры никогда не были смертными. При должном усердии и везении они могут закончить свой путь в роли полноценных людей, однако их первый жизненный опыт проходит в теле чудовища. В ходе игры они скитаются по всему свету, пытаясь достичь хоть какой-нибудь гармонии со своей противоестественной жизнью.

Уже на стадии создания персонажа вы должны чётко себе представлять, какими характеристиками обладало это создание уже в тот момент, когда впервые очнулось в своём монструозном теле. Невзирая на то, что свои первые Трансмутации (сверхъестественные способности) персонаж осваивает в ходе первых дней своего существования, пытаясь осознать, что именно называется жизнью, в остальном он является уже полностью сформированной личностью (во всяком случае, в той мере, в которой вы об этом позаботились). Во многом он подобен взрослому человеку, который страдает от целого ряда признаков амнезии. Он может разговаривать и читать написанное, однако не имеет ни малейшего представления о том, кто или даже что он такое. Ответы на эти вопросы он сможет получить только в ходе игры.

Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из книги **World of Darkness Rulebook**, дополнив его характеристики следующим алгоритмом в ходе Пятого шага:

Выберите Наследие (стр. 146).

Выберите Путь Очищения (стр. 146).

Для определения начальных Трансмутаций перераспределите три пункта, хотя бы один из которых необходимо вложить в сопряжённую Трансмутацию (определяемую Путём Очищения). Игрок может выбрать либо три первоуровневых способности, либо одну второуровневую и одну - первоуровневую, либо просто вложить все три пункта в приобретение третьёуровневой способности (в таком случае все три уровня приобретаются в сопряжённой Трансмутации).

Прометиды обладают дополнительными Преимуществами, список которых можно найти на стр. 139 и стр. 140-144.

Нравственность в сеттинге Прометид заменяется Человечностью (см. стр. 131)

Шаг первый:

Концепция персонажа

Концепция служит фундаментом, на котором строится образ протагониста. Вне зависимости от того, насколько сложными и запутанными становятся его вопросы по мере продвижения через Паломничество, вы всегда можете обратиться к первоначальной концепции персонажа, чтобы понять, как его отыгрывать. Концепция обеспечивает вас общим представлением о его личности.

Обычно концепция принимает форму прилагательного и существительного - например, *благородный учёный, храбрый бродяга, хладнокровный стратег, безумный исследователь или измученный старейшина*. Разумеется, при желании вы можете и конкретизировать этот образ: *"Мой персонаж обладает философским складом ума, а потому всё, что с ним случается, он рассматривает как стадии его одухотворённой беседы с Господом. Он старается не винить ни в чём ни себя, ни других, считая жизнь чем-то вроде шахматной партии. Ничто не должно заставлять его гневаться. Разумеется, ему не всегда будет удаваться сдерживать свои эмоции, однако именно к этому методу он прибегает, стараясь ужиться с теми ужасами, которые постоянно обрушиваются на него - и которые он обрушивает на себя сам"*.

Концепция персонажа должна включать его Наследие и Путь Очищения, хотя если история посвящена его первым шагам в этом мире, выбор Пути может и подождать до

начала полноценной игры. Однако учтите, что без выбора Пути Очищения персонаж не получит доступа к соответствующим Трансмутациям.

Ниже мы будем отталкиваться от предположения, что незадолго до игры персонаж осознал своё состояние и уже успел получить несколько уроков благодаря знакомству с жизнью или другими Созданными. Однако вы вправе создать и такого персонажа, который будет обладать определённым жизненным опытом или, во всяком случае, будет знать основы существования Прометидов. Быть может, создатель решил задержаться и обучить потомка всему, что может понадобиться ему в дальнейшем, или же персонаж сам обучился этому у других Прометидов, которых он встретил однажды ночью на заброшенном железнодорожном вокзале. Только вы сами определяете, насколько наивным будет протагонист в начале истории.

Шаг Второй: Выберите Атрибуты

Настало время подвести под концепцию и индивидуальные качества персонажа количественную основу, которую обеспечивают Атрибуты. Эти характеристики воплощают природные способности персонажа. Может быть, он силен? Или сообразителен? Харизматичен? Упрям? Персонаж обладает девятью Атрибутами, распределёнными по трём категориям: Ментальной (Интеллект, Сообразительность, Решительность), Физической (Сила, Ловкость, Выносливость) и Социальной (Внушительность, Манипулирование, Самообладание).

Для начала вы должны определить, в какой из трёх категорий ваш персонаж преуспевает больше всего (первая категория). Затем вы должны выбрать, в какой категории персонаж выступает посредственно (вторая). Наконец, оставшаяся категория обозначает самую слабую из областей, в которой природный талант персонажа проявляется меньше всего (третья). Например, персонаж может быть прирождённым атлетом, что делает для него первичной Физическую категорию; однако он робеет и проявляет некоторую наивность всегда, когда дело касается взаимодействия с окружающими – в таком случае Социальная категория становится третьей. Однако всегда старайтесь играть за рамками стереотипов и избегать ожиданий. Ваш атлет может быть очень силен (высокая Сила), однако может испытывать трудности с приложением силы в течение длительного времени (низкая Выносливость). Невзирая на то, что его Внушительность и Манипулирование могут обладать низкими показателями, ничто не мешает ему приобрести высокое Самообладание, поскольку это будет наглядно показывать, что, хотя ему и не слишком просто находить друзей, ваш персонаж - отнюдь не слабохарактерный.

Хотя сущность всякого Прометида лишь имитирует человеческую природу, все персонажи начинают с одной базовой точки в любом Атрибуте, что отражает природные способности любого человека. Первостепенные Атрибуты получают пять дополнительных очков, второстепенные – четыре, а в третьей группе распределяются только три очка. Так, упомянутый выше атлет получит 5 очков в Физических Атрибутах, 4 в Ментальных и только 3 – в Социальных. Пятый пункт в любом Атрибуте стоит два очка вместо одного. Таким образом, если игрок собирается приобрести для 5 очков Силы атлетичного персонажа, он должен потратить на неё сразу 5 пунктов (поскольку он

начинает с 1 бесплатным очком, тратит 3 пункта для достижения Силы 4 и ещё 2 очка отдаёт за пятый пункт Атрибута).

Шаг третий: Распределите Навыки

Навыки делятся на те же три категории, что и Атрибуты: Ментальную, Физическую и Социальную. Ментальные Навыки полагаются на базовые знания о мире и развиваются путём изучения и практического применения. Физические Навыки основываются на тренировке и развиваются через упражнения и повторения. Наконец, Социальные Навыки полагаются на опыт взаимоотношений и развиваются через общение, споры или ошибки.

Как и в случае с Атрибутами, в выборе Навыков игрок должен расставить свои приоритеты. Он выбирает первую, вторую и третью категорию Навыков. Первая категория получает 11 пунктов, вторая 7, третья – только 4. Обратите внимание, что, в отличие от Атрибутов, игрок не получает базовой точки в Навыках. Персонаж может не обладать в тех или иных Навыках ни одним вложенным пунктом. Это вполне логично, учитывая, что искусственно созданные существа просто не могут научиться сразу всему. Как и раньше, пятый пункт в любом Навыке стоит два очка вместо одного.

Шаг четвёртый: Выберите Специализации

По мере того как ваш персонаж погружается в ту или иную сферу деятельности или приобретает практические знания, он может достичь особых успехов в определённых областях одного и того же умения. Например, Абрахам может прекрасно разбираться в фармацевтике, но куда меньше знать о патологиях. Он способен опознать или даже произвести в домашних условиях большинство видов лекарств, однако он не обладает особо развитыми познаниями в сфере лечения инфекций. В игровых терминах это означает, что персонаж имеет 2 уровня Медицины и Специализацию на Фармацевтике.

В ходе создания персонажа игрок выбирает три Специализации. Они должны касаться специфических областей применения Навыка, так что игрок может выбрать более одной Специализации на любом из Навыков. Используя приведённый пример, допустим, что Абрахам имеет Специализации сразу на Фармацевтике и Первой помощи.

Шаг Пятый: Добавьте качества Прометида

Любой Прометид пробуждается к жизни с набором характеристик, которые в принципе недоступны смертным. И это отнюдь не шаблон, который вы добавляете к уже существующему листу смертного персонажа - это врождённые качества, присутствующие в теле всякого Прометида уже тогда, когда он только приходит в сознание. Более того, без некоторых из этих качеств создание Прометида и вовсе было бы невозможно.

Обратите внимание, что Прометид не может быть Обращён вампирами или Пробуждён в качестве мага. Равным образом, он не может пройти Первое Изменение и стать оборотнем, даже если тело, из которого он был собран, некогда принадлежало кому-нибудь из семьи Урата.

Наследие

Любой Прометид обладает чередой сверхъестественных качеств, унаследованных от создателя своего рода. Эти способности восходят к методу создания первого Прометида, Родоначалника новой семейной линии, к которому прибегнул демиург. Как только Родоначалник создаёт нового представителя своего рода, а тот даёт жизнь другим, зарождается новое Наследие. По всей видимости, некоторые Наследия существовали задолго до первых исторических периодов, задокументированных человечеством. В то же время, последнее из них зародилось совсем недавно - и даже хорошо известно большинству смертных по книге о Викторе Франкенштейне.

Теории средневековой алхимии довольно точно описывают некоторые черты Созданных. Представитель любого Наследия получает жизнь благодаря комбинации одного из пяти классических элементов с одним из пяти темпераментов (хотя алхимии смертных были известны только четыре из них). Смешав огонь, воду, воздух, дух или землю с желчью, лимфой, кровью или эктоплазмой, а затем дополнив его искрой Божественного огня, создатель вдыхает жизнь в новое существо. Наследие Прометида определяет, каким Дарованием обладает протагонист.

Ознакомьтесь с описаниями пяти Наследий, представленных на стр. 99–115, чтобы определить, к какому из них будет принадлежать ваш персонаж.

Путь Очищения

Само существование Прометида можно рассматривать как алхимическую операцию, цель которой заключается в том, чтобы преобразовать свою плоть в тело смертного, наделённое долгожданной душой. По мере того как множество Прометидов из всех сил старались понять свою сущность и пути её взаимодействия с миром, они сконцентрировали свои философские взгляды в Пути Очищения, или алхимических образах жизни. Каждый Путь Очищения считается одним из нескольких методов приближения к завершению Магнум Опус, или Великой Работы, - а значит, к достижению высшей цели всякого Прометида: его спасению от своего мучительного существования.

Прометид может следовать одному из Путей Очищения, даже не понимая, что он действительно исповедует его философию. Даже те, кто не имел возможности выяснить у наставника, как встать на один из этих Путей, всё равно начинают двигаться по нему, культивируя в себе образ мысли, чувства и стремления, необходимые для достижения своих целей и оформления чёткого мировоззрения. Путь Очищения выступает в качестве формулы алхимического процесса, что заставляет его Азот реагировать на поступки, чувства и мысли Созданного, постепенно внося в них необходимые изменения. Хотя встать на Путь Очищения куда легче, если потенциальному практику окажет помощь кто-нибудь из тех, кто уже следует такой философии, Прометид может и самостоятельно постичь его формулы и операции, получив тем самым и соответствующие преимущества.

Если не считать руководства по продвижению к обретению Смертности, основным преимуществом, которым Путь Очищения наделяет Созданного, становится его духовная близость к некоторым Трансмутациям. Пути Очищения позволяют взаимодействовать с определёнными Трансмутациями с куда меньшим трудом, чем с другими. Как только Азот, заключённый в теле протагониста, освоится с выбранным Путём, Прометиду станет гораздо легче практиковать сопряжённые с ним алхимические операции.

Не стоит считать, будто протагонисты навечно привязаны к тому Пути, который они выбрали первым. Они всегда могут изменить решение и сосредоточить внимание на другой практике. Безусловно, какое-то время Азот будет привыкать к новому выбору, однако как только это произойдёт, персонаж получит новое преимущество взамен утраченного.

Ознакомьтесь с описаниями пяти Путей Очищения, представленных на стр. 48, чтобы определить, какой из них будет практиковать ваш персонаж.

Трансмутации

Прометид может усовершенствовать некоторые из особенностей своего тела. В их перечень входит множество самых разных умений, от растворения металлов при помощи кислоты, заключённой в коже Созданного, до метания молний прямо из рук или вызова землетрясения ударом ноги. Эти способности получили название Трансмутаций.

Трансмутации обладают различными эффектами и сферами применения. Каждый Путь Очищения позволяет разучивать два типа таких способностей в ускоренном темпе. Например, Путь Очищения Золота обучает последователей взаимодействию с Трансмутациями Гипноза и Искажения.

Каждый тип Трансмутаций обладает множеством уровней, каждый из которых характеризуется рейтингом от одного до пяти. Некоторые высокоуровневые силы можно освоить сразу, не приобретая предшествующих способностей, в то время как некоторые необходимо приобретать уровень за уровнем. Например, персонаж может выучить третий уровень Витализма, *Громовой удар*, даже не обладая первым или вторым уровнем этой же Трансмутации. Однако если он захочет освоить *Полёт Гипериона*, сначала ему придётся выучить второуровневую способность *Прыжок*, поскольку в описании аналогичной силы третьего уровня (см. стр. 151) обладание *Прыжком* указано в качестве необходимого условия.

Различные категории Трансмутаций вкратце описаны на стр. 87. Более подробные описания этих способностей начинаются в этой же главе со стр. 117.

Азот

Каждого Прометида оживляет Божественный огонь - или, если точнее, особая форма Божественного огня, очищенная и преобразованная из его базового состояния. Это особая, обработанная форма Божественного огня получила название Азота. Всякий раз, когда один Прометид создаёт другого, он вкладывает в него часть своего Азота, который и анимирует элементы темперамента в его теле и наделяет его сознанием и искусственной жизнью. Во многих легендах Божественный огонь, некогда украденный у богов и переданный человечеству Прометеем, рассматривается как символ обретения сознания. Однако такой огонь наделяет жертву не только разумом, но и жизнью.

Азот измеряется в уровнях. Чем больше уровней удалось приобрести персонажу, тем могущественнее он становится. Увы, вместе с тем возрастает и тот ущерб, который он наносит окружающему миру. Азот излучает невидимую радиацию, которая распространяется всё сильнее по мере роста его могущества. Чем больше Азота содержится в его теле, тем сильнее и шире становится радиация. Помимо прочего, радиация пробуждает Дремлющих Пандорианцев - созданий, жаждущих Пироса,

заключённого в теле Прометидов, поскольку сами Пандорианцы не обладают Азотом, который мог бы насытить их.

Все персонажи в начале игры получают один бесплатный уровень Азота (который вкладывает в него создатель). Это значение может быть увеличено в момент создания персонажа по цене 3 очка Преимуществ за один уровень Азота. Так, игрок может вложить три очка Преимуществ (из начальных семи) для получения Азота 2 или шесть очков для получения Азота 3.

Шаг шестой:

Выберите Преимущества

В момент создания персонажа игрок получает 7 очков Преимуществ, которые может распределить по своему усмотрению. Выбранные Преимущества должны соответствовать образу персонажа – так, пустынный отшельник из числа практиков Меди едва ли будет обладать Союзниками, если только ему не удалось завести какие-либо знакомства ещё до ухода в безлюдную глушь. Рассказчик может одобрить или запретить какое-либо Преимущество или даже подарить игроку один дополнительный пункт на перераспределение (например, чтобы отразить политический контакт, важный для хроники). Некоторые Социальные Преимущества недоступны Прометидам по определению (см. стр. 98). Пятый пункт в любом Преимуществе стоит два очка.

Шаг седьмой:

Определите достоинства

Правила по использованию достоинств описаны на стр. 90-105 **World of Darkness Rulebook**. Здесь описывается не столько игровая механика, сколько важность определённых достоинств для Прометидов.

Воля

Настойчивость и упорство могут сослужить Прометиду хорошую службу, когда он попытается сопротивляться худшим проявлениям своей природы наподобие Муки. Вложение очки воли добавляет к броску три дайса, которые могут сыграть ключевую роль в сцене, в которой персонаж борется за контроль над своими эмоциями или активирует Трансмутацию, чтобы спастись от смертоносного Пандорианца.

Игрок может тратить Пирос и Волю в один и тот же раунд. Правила по использованию Пироса см. на стр. 227.

Человечность

Не будучи полноценной человеческой личностью, Прометид представляет собой искусственно созданное существо, которое изо всех сил пытается стать человеком. Нравственные ориентиры смертных служат большинству Прометидов критерием их приближения к своей цели (или отдаления от неё). Лишь ради этого они влечут своё мучительное существование. Они пристально наблюдают за смертными, пытаясь понять, почему те поступают в своей повседневной жизни так, а не иначе. Затем они пытаются подражать мыслям, чувствам, поступкам смертных. Если их имитация оказывается достаточно правдоподобной, Созданные могут начать казаться людьми не только окружающим, но и себе самим. Если же имитация оказывается безуспешной, Прометидам

становится слишком трудно вживаться в роль, которую они выбрали. Такие Созданные только ярче показывают всему миру свою монструозность, когда подражают людям.

В качестве полноценной характеристики Человечность отражает концепцию Нравственности, описанную на стр. 91 **World of Darkness Rulebook**. Однако подобно самому Прометиду, она представляет собой только видимость, симуляцию своего реального аналога. Если когда-нибудь Прометид обретёт Смертность, то вместе с ней он получит и Нравственность. До этого момента он может лишь притворяться смертным. Он просто должен поддерживать эту иллюзию, рискуя в противном случае никогда не стать человеком.

По желанию Рассказчик может позволить игрокам, создающим шаблон персонажа, обменять несколько очков Человечности на очки опыта. Эта замена отражает сцены жестокости и цинизма, в которых персонаж принимал участие или свидетелями которых он становился (что объясняет прибавку к опыту), однако которые оставили глубочайший след на его душе (потеря Человечности). Игрок может пожертвовать 1 очком Человечности ради 5 очков опыта, однако понижать Человечность можно не ниже 5 (таким образом, игрок может получить максимум 10 очков опыта).

Обратите внимание, что понижение Человечности таким образом уменьшает и количество Пироса, приобретаемого при создании персонажа.

Пороки и Добродетели

Подобно людям, все Прометиды обладают Пороками и Добродетелями. Увы, сами они обречены вечно задаваться вопросом, что же на самом деле выражают эти стремления и позывы. В отличие от Человечности, эти качества обладают врождённым характером. Персонаж не выбирает их, а уже пробуждается с ними. Некоторые склонны считать их остаточным влиянием личности демиурга, создавшего их Наследие. Хотя этот смертный обладал лишь одним ключевым Пороком и одной основной Добродетелью, он мог обладать и потенциалом к развитию любого из других качеств. Каким-то образом этот потенциал передался Родоначальнику новой линии и повлиял на все последующие поколения Прометидов.

Вне зависимости от того, почему и как эти черты характера оказались свойственны Прометиду, все Созданные рассматривают Пороки и Добродетели как краеугольные камни, которые могут позволить им стать людьми. Кое-кто даже считает их даром Эльписа, единственного аспекта Божественного огня, который остался на дне ящика Пандоры. Этим аспектом была Надежда. Психологические модели Пороков и Добродетелей руководят действиями Прометида на всём протяжении его Паломничества – в равной степени и к добру, и ко злу, поскольку Пороки играют не меньшую роль в постижении человеческой личности, чем Добродетели. Прометид, нацеленный лишь на развитие своей Добродетели, может упустить один из фундаментальных ингредиентов Великой Работы. Гораздо лучше культивировать в себе оба качества - Веру наряду с Гневом, Стойкость наряду с Завистью, - и тогда ни один камешек на дороге к Смертности не останется пропущенным.

Язык

В момент пробуждения Прометиды приобретают врождённое знание языка, на котором разговаривал предыдущий хозяин тела. Если Прометид оказался собран из множества

разных трупов, и каждый из них разговаривал на своём языке, Прометид может поначалу испытывать определённые трудности с речью, однако как только языковая путаница отступает на задний план и Прометид настраивается на использование одного из них, он начинает говорить на нём так, словно вырос среди его носителей. В некоторых случаях Прометид наследует знание языка своего создателя. По всей видимости, чётких факторов, определяющих, на каком языке будет говорить Прометид, просто не существует. Работа Пироса иногда бывает просто непостижима.

Тропою паломника

Чтобы отразить длительность искусственной жизни, прошедшей с момента пробуждения Созданного до начала хроники, Рассказчик может наделить персонажа дополнительным опытом для распределения перед началом игры.

Прозелиты	0 очков опыта
Бывалые путешественники	35 очков опыта
Ветераны	75 очков опыта
Подвижники и зачинатели	120+ очков опыта

Шаг восьмой:

Пробуждение к жизни

На этом этапе ваш персонаж уже должен быть подробно описан, хотя бы чисто в техническом плане. Теперь вам нужно описать, что означают его способности и характеристики в жизни. Создание персонажа не сводится к его игромеханическому описанию. Вы должны вдохнуть жизнь в его образ при помощи интересных художественных деталей. Подумайте, какого цвета у него волосы. Как бы вы описали черты его лица – и не только в "нормальном", человеческом обличье, но и в моменты обезображенности, зависящей от его Наследия. Какими манерами он обладает? Нравится ли он другим Прометидам или они переглядываются у него за спиной?

Распределённые выше характеристики помогут вам дать ответы на эти вопросы. Ваш персонаж обладает высокой Внушительностью? В таком случае, он притягивает взгляды даже тогда, когда не делает ничего особенного. Он не слишком Сообразителен? Тогда, может быть, он будет подолгу размышлять, какой кофе ему заказать - к раздражению посетителей у него за спиной. У него превосходное Самообладание? Тогда даже самые грязные оскорбления отскакивают от него безо всякого эффекта - или, напротив, получают неожиданное развитие в виде автомобильной аварии где-нибудь неподалёку.

Но уникальность протагониста строится не только на характеристиках и способностях. Этой цели гораздо лучше служит описание склонностей и привязанностей персонажа - привязанностей, которые смогут помочь ему стать человеком. Быть может, он курит сигареты лишь с ароматом гвоздики? Возможно, он сделал пирсинг или татуировку? Может, он постоянно следит за собой? Или за последней модой? Или, напротив, пользуется только той одеждой, которую получил в Армии спасения⁵?

Вы можете задавать себе бесчисленное количество подобных вопросов. Ответы на них смогут придать вашему персонажу индивидуальности.

⁵ Армия спасения (англ. Salvation Army) – международная миссионерская и благотворительная организация, стремящаяся оказывать помощь нуждающимся.

Памятка для быстрого создания персонажа

Первые шаги по созданию персонажа описаны в двухстраничной врезке на стр. 34 **World of Darkness Rulebook**. Ниже приведён перечень уникальных качеств самих Прометидов.

Наследие

Выберите Наследие своего персонажа. Истории человечества знакомы лишь несколько демиургов, сумевших вложить Пирос в мёртвое тело, пробудив его к жизни. Эти реанимированные создания стали Родоначальниками полноценных семейных линий, и каждое новое поколение Прометидов порождает других представителей своего вида. Помимо прочего, Наследие Прометида определяет, каким Дарованием он обладает.

Франкенштейн — Чудовища: Неуклюжие существа, органы и конечности которых были вырезаны у множества разных тел. Их анимирует элемент огня, нашедший своё выражение в форме молнии, и они страдают от вспышек холерического темперамента. Родоначальником их Наследия стало знаменитое чудовище Виктора Франкенштейна. Каждый Франкенштейн получает в качестве Дарования *Колоссальную силу*.

Галатея — Музы: Изящные создания, собранные из самых прекрасных частей тела одного или нескольких трупов. Галатеями движет Дыхание Жизни наряду с оживляющим их сангвиническим темпераментом. Родоначальницей их Наследия стала женщина, созданная Пигмалионом. Каждый Галатеид получает в качестве Дарования *Пленительную внешность*.

Осирис — Непри: Потомки египетского Родоначальника Осириса, который был расчленён и заново собран Изидой на берегу Нила. Осирианцы пробуждаются к жизни среди воды, ведомые флегматическим темпераментом. Каждый Осирианец получает в качестве Дарования *Воскрешение*.

Таммуз — Големы: Могущественные создания, перерождённые в земной утробе и поражённые сильнейшим меланхолическим темпераментом. Родоначальником их Наследия стал вавилонский Голем. Каждый Таммуз получает в качестве Дарования *Титаническую выносливость*.

Улган — Растерзанные: Существа, населяющие тела, разорванные духами и оживлённые эктоплазмой, оставленной в их страшных ранах. Эктоплазматический темперамент Улган, как правило, пагубно отражается на их разуме. Родоначальником их Наследия стал сибирский шаман. Каждый Улган получает в качестве Дарования *Эфемерную плоть*.

Путь Очищения

Выберите Путь Очищения - практику или алхимическую операцию, ведущую к завершению Магнум Опус, Великой Работы, выполнение которой и становится целью всякого Прометида. Любой Прометид практикует один из Путей Очищения, даже если не осознаёт этого. Эти практики модифицируют заключённый в его теле Азот, позволяя ему изучать определённые Трансмутации с меньшим трудом.

Аурум (Золото) - Путь Очищения Смертности, обучающий Прометида взаимодействовать с окружающими его людьми так, как если бы он уже был одним из них. Его практиков называют Имитаторами. Сопряжённые Трансмутации: *Гипноз*, *Искажение*.

Купрум (Медь) - Путь Очищения Эго, раскрывающий секреты гармоничного сосуществования с Мукой и более широким, нечеловеческим миром. Его практиков называют Изгоями. Сопряжённые Трансмутации: *Метаморфозис*, *Сенсориум*.

Феррум (Железо) - Путь Очищения Корпуса, позволяющий укреплять своё тело с целью формирования души. Его Практиков называют Титанами. Сопряжённые Трансмутации: *Корпореум*, *Витализм*.

Меркурий (Ртуть) - Путь Очищения Пироса, раскрывающий тайны Божественного огня и способы его приручения. Его практиков называют Рептилиями. Сопряжённые Трансмутации: *Алхимикус, Вулкан*.

Станнум (Олово) - Путь Очищения Муки, наполняющий Прометида энергией, позволяющей обуздать свои страдания ради осуществления великой мести. Его практиков называют Фуриями. Сопряжённые Трансмутации: *Смятение, Электрификация*.

Трансмутации

Персонаж получает на перераспределение три очка Трансмутаций, хотя бы одно из которых необходимо вложить в Трансмутацию, сопряжённую с его Путём Очищения. Прометидам известны следующие категории Трансмутаций:

Алхимикус: изменение или преобразование материальных веществ, от мистической идентификации их свойств до преобразования их формы и функций вручную.

Корпореум: контроль или преобразование физических функций тела, от регенерации повреждённой плоти до укрепления кожи против вредных воздействий.

Искажение: сверхъестественные способы введения окружающих в заблуждение или ускользания от противников. Может принимать различные формы, от изменения цвета кожи до трансформации черт лица.

Смятение: манипулирование собственным Отторжением, от погружения животных в бешенство до полного приглушения Отторжения на короткое время.

Электрификация: управление и манипулирование электрическим током, от включения электрического устройства при помощи собственного Пироса до метания смертоносных молний.

Гипноз: использование Отторжения для воздействия на сознание окружающих, позволяющее завораживать их подобно кобре или заставлять их принять Созданного за другого.

Метаморфозис: преобразование тела в новые формы, от выращивания когтей и клыков до создания гомункулуса.

Сенсориум: сверхчеловеческое восприятие окружающего мира, начиная способностью видеть ауры и заканчивая наблюдением за отдалёнными местами и существами.

Витализм: направление Азота и физического темперамента на обретение паразитической силы, позволяющей покрывать колоссальные расстояния одним прыжком или создавать землетрясение ударом ноги.

Вулкан: взаимодействие с Пиросом, от ощущения его присутствия до высасывания его из других Прометидов.

Азот

Персонаж начинает с одним пунктом Азота - его внутреннего горна, в котором хранится очищенный Пирос. Это значение может быть увеличено в момент создания персонажа по цене 3 очка Преимуществ за один уровень Азота. Так, игрок может вложить три очка Преимуществ (из начальных семи) для получения Азота 2 или шесть очков для получения Азота 3.

Пирос

Стартовый показатель Пироса равен Человечности персонажа.

Преимущества

Игроки могут приобретать особые Преимущества для своих Прометидов: Эльпис (от • до •••••), Логово (от • до •••), Репутация (от • до •••), Остаточные воспоминания (от • до

.....), Отталкивающая аура (**). Обратите внимание, что все Созданные обладают некоторыми ограничениями на приобретение ряда Социальных Преимуществ. Подробности см. на стр. 98.

Цена в Очках опыта

Характеристика	Цена
Атрибут	Новый пункт x5
Азот	Новый пункт x8
Преимущество	Новый пункт x2
Человечность	Новый пункт x3
Сопряжённая Трансмутация*	Новый пункт x5
Другая Трансмутация*	Новый пункт x7
Навык	Новый пункт x3
Специализация Навыка	3 очка

* Сопряжённые Трансмутации определяются Путём Очищения. Если персонаж приобретает Трансмутацию, не разучив хотя бы по одной Трансмутации меньших уровней, он должен вложить в освоение этой способности +3 дополнительных очка опыта за каждый пропущенный уровень. Подробнее этот процесс описан во врезке “Стоимость Трансмутаций” на стр. 118.

Прелюдия

Прелюдией называется опциональный метод игры, позволяющий вам лучше ознакомиться с персонажем. Она концентрируется на одной-единственной сцене, в ходе которой протагонист "пробуждается на операционном столе", как сами Прометиды называют свои первые моменты жизни. Как правило, Прелюдия принимает форму игры один на один с Рассказчиком, что позволяет добиться лучшего понимания персонажа и методов его отыгрыша.

В таком случае вы создаёте протагониста по стандартным правилам вплоть до Пятого шага, однако не выбираете никаких Трансмутаций и, разумеется, не имеете Пути Очищения. С позволения Рассказчика вы можете перераспределить некоторые или даже все Преимущества с тем условием, что они характеризуются только личными качествами персонажа. Социальные Преимущества, олицетворяющие связь персонажа с другими людьми, вы сможете перераспределить только по окончании Прелюдии.

Руководство по ведению Прелюдий

Тьма. Боль. Пульсирующая боль... по всему телу. Тьма и боль - это всё, что тебе известно на этом свете. Наконец свет просачивается в клубок этой тьмы, неустойчивый и рассеянный, сопровождаемый чувством какого-то напряжения. Ты открываешь глаза, и зрачки начинают медленно приспосабливаются к свету. Ты понимаешь, что чувство напряжения было вызвано попыткой открыть глаза первый раз в жизни.

Тебя окружает зацементированная комната с кирпичными стенами и разбросанными по всему полу кабелями и проводами. Ты знаешь, что это такое, хотя и не понимаешь, откуда тебе это известно. Потом до тебя доходит осознание, что ты лежишь на железном столике, а твои конечности и шея прикреплены к нему металлическими скобами. Ты срываешь их с себя, даже не зная, почему они так тебя беспокоят. Они выглядят... неестественно.

Ты делаешь усилие подняться и едва не срываешься с места, потому что мускулы высвобождают слишком много энергии.

Странно. Ты чувствуешь себя так, словно приложил куда больше сил, чем нужно. Вернее - чем было нужно прикладывать раньше, сколько ты себя помнишь.

Помнишь...

А действительно ли ты это помнишь?

Прелюдия позволяет заглянуть в сознание персонажа, который не обладает опытом предыдущей жизни за исключением редких "воспоминаний", которые могут быть просто попытками организма восстановить моторные навыки прежнего владельца. Протагонист обитает в теле, заимствованном у покойника, и он сам должен научиться им управлять.

Одна из важнейших задач Прелюдии - оживить персонажа и его окружение, дав ему возможность продемонстрировать свои индивидуальные качества. Рассказчик может задать Прелюдии общий тон, но вместе с тем он должен предоставить игроку возможность самому выбирать, как именно отреагирует персонаж на те или иные события. Так, персонаж может пробудиться где-нибудь в городских трущобах, и хотя такая обстановка может показаться вполне обыденной, Прометид должен решить, как именно он будет вести себя среди смертных. Рассказчик может добавить атмосферности в эту сцену, заставив персонажа оказаться на месте преступления или столкнуться с антагонистом, который впервые за игру решит создать этому новичку проблемы.

Ты встаёшь и стараешься рассмотреть комнату повнимательнее. В одном из тесных проёмов видна деревянная дверь. Она заперта, но ты срываешь её с петель с той же лёгкостью, с какой мог бы разорвать лист бумаги. На какое-то мгновение ты замираешь, поражённый собственной силой, а затем углубляешься в открывшийся тебе проход, пытаясь понять, где ты находишься.

Тебе нужно узнать своё имя. До сих пор ты не вспомнил, кто ты такой. Направляясь к следующей двери, ты рассматриваешь своё тело. Он бугрится мускулами, как фигура атлета, но эти мускулы кажутся тебе уродливыми и какими-то ассиметричными. Одна рука кажется больше, чем вторая, причём на левой руке предплечье явно превышает ожидаемую пропорцию. На некоторых частях тела можно заметить толстые кожаные стежки, и ты надавливаешь на шрам, скрытый под одним из них. Из раны начинает сочиться тягучее жёлтое вещество - не слизь, а что-то ещё. Странно, но ты не чувствуешь дискомфорта, который сопровождал твоё пробуждение. Остаётся только тупая, едва ощутимая боль. У тебя возникает странное ощущение, будто твои конечности двигаются впервые за долгое время.

Тыходишь в другую комнату. Она заполнена графиками и книгами. К стенам прикреплены схемы человеческой анатомии. В холодильной камере с прозрачным стеклом видны ряды банок с замороженными органами: печенью, почками, даже мозгом. Ты не знаешь, как тебе удастся с такой лёгкостью их распознать, однако каким-то образом ты понимаешь, что это такое.

К дальней стене прикреплено изображение человека в лабораторном халате, который держит в руках стеклянный шар с мерцающим внутри электричеством. Внезапно ты чувствуешь прилив чудовищной злости и даже ненависти к этому человеку. И хотя этого не видно на изображении, почему-то ты знаешь, что он выглядит совсем по-другому. В действительности он такой же, как ты: покрытый стежками и шрамами.

И вдруг в твоей голове всплывает то, что ты знал уже в тот момент, когда проснулся на операционном столе. Ты понимаешь, что готов убить этого человека за то, что он сделал с тобой. За то, что он дал тебе жизнь.

Прелюдия должна подсказать вам, к каким видам деятельности персонаж будет прибегать уже в ходе полноценной игры. Не забывайте, что Прометид следует по непроторенному пути Паломничества к величайшей цели - обретению Смертности. Для этого ему следует определиться с Путём Очищения. Схватки и другие экшен-ориентированные сцены вполне могут ожидать его в ходе Паломничества, однако их трудно назвать главной темой игры. Эту нишу должны занимать вопросы раскрытия

собственной личности. Благодаря Прелюдии вы сможете определиться, какой Путь Очищения выберет персонаж на первых шагах своего путешествия к преобразованию.

Из-за следующей двери доносится какой-то шум. Словно кто-то двигается. Может быть, это он? Тот, кого ты так ненавидишь?

Ты стоишь перед дверью, кипя от злости и представляя себе, каким жутким мучениям ты подвергнешь собственного создателя. И в результате не сразу замечаешь маленькие пучки электрического тока, бегающие вверх и вниз у тебя по телу, словно ты сам генерируешь его где-то внутри. Запах озона привлекает твоё внимание, и ты с удивлением смотришь на быстрые синие линии потрескивающего электричества. Затем они исчезают.

Ты хочешь, чтобы они вернулись. Ты жаждешь этой силы. Ты сосредотачиваешься, пытаешься представить, что именно ты сделал, чтобы заставить их появиться в первый раз, и в конце концов они возникают снова, хотя на этот раз вспышки сияют гораздо слабее и появляются лишь на ладони. Возможно, этого бы хватило, чтобы зарядить фонарик или детскую игрушку (ты знаешь о существовании подобных вещей; не помнишь, чтобы использовал их, но ты знаешь о них). Ты понимаешь, что твоя способность генерировать электричество как-то связана с твоей ненавистью к создателю. Ток появляется из жажды мести. Если тебе удастся культивировать в себе этот кипящий гнев, возможно, ты сможешь и увеличить полученное напряжение.

Внезапно дверь открывается, и в проходе появляется эта тварь. Вернее, она попросту выползает в образовавшуюся щель. Это мелкое, склизкое существо, похожее на младенца, однако глядящее на тебя с невыразимой ненавистью. Оно раскрывает рот, обнажая длинные ряды острых зубов, похожих на зубы пираньи. А затем - куда быстрее, чем можно было предположить - оно прыгает на тебя снизу вверх.

Ты перехватываешь его в воздухе ещё прежде, чем успеваешь сообразить, что происходит. По твоему телу разливается ощущение силы, покалывания и жара. Руки наливаются тяжестью, жилы становятся крепкими, словно кабели. Одним коротким движением ты отрываешь существу голову. По комнате разлетаются капли ихора, а голова с чавкающим звуком падает у твоих ног.

Ты смотришь на свои руки, снова удивляясь полученной силе - силе, способной разорвать пополам живое создание. Подобно тем проводам, которые ты сорвал с себя, когда проснулся, эта сила кажется тебе неестественной. Однако пока это не имеет для тебя никакого значения. У тебя есть живая цель, которую следует отыскать.

Кульминацией Прелюдии должно стать первое осознанное решение персонажа, позволяющее ему выйти из лаборатории, в которой он пробудился (или из склепа, бассейна, роскошной спальни...) в большой мир. У него уже есть слабое ощущение зарождающейся философии - Пути Очищения, - даже если он ещё не знает, как она называется. Кроме того, он уже более-менее отчётливо представляет, куда ему идти дальше или кого искать следующим.

Вопросы и ответы

Вслед за Прелюдией игрок может продолжить детализирование образа своего персонажа, ответив на несколько вопросов касательно его личности. Это позволит закрепить уже принятые решения и заполнить те области, которые вам не удалось обозначить в Прелюдии.

• Как выглядит ваш персонаж?

Какое у него тело? Старое или молодое? Какого цвета у него кожа и волосы? Что видят смертные, когда смотрят на него, и какие признаки обезображенности проявляются на его теле, когда он использует Трансмутации?

• Успел ли он встретить других Прометидов?

Может быть, он успел присоединиться к своре? Подумайте, есть ли у него союзники среди других представителей его вида. Как насчёт конкурентов или врагов?

• Что мотивирует вашего персонажа?

Каковы его цели? Может быть, это месть собственному создателю или тому, кто отравил первые дни его существования? Или персонаж просто хочет добиться особых способностей в той или иной Трансмутации? Может быть, он мечтает создать единое общество Прометидов? Если бы ему нужно было выбрать единственную вещь во всём мире (за исключением Смертности – к ней стремится любой Прометид), что выбрал бы ваш персонаж?

Как меня зовут?

У большинства Прометидов странные имена. У них редко бывают наставники, способные дать им настоящее имя, и даже тогда Прометид не обязан привязываться к нему, как это делают смертные. Зачастую Созданный сам выбирает себе имя или принимает его (в форме прозвища или полноценного имени) от других Прометидов, которых он повстречал во время Паломничества.

Один Прометид может назвать себя первым именем, которое попадётся ему в телефонной книге. Другой может позаимствовать имя из книги, которую он прочитал и нашёл особенно интересной. Некоторые Прометиды предпочитают загадочные библейские имена или обращаются за именами к Шекспиру, нарекая себя Тибальтами или Калибанами. Поскольку выбор имён направлен прежде всего на достижение личного удовлетворения и использование в среде других Прометидов, они не слишком заботятся о том, как эти имена звучат для смертного уха. Безусловно, существуют и те, кто пользуется более адекватными псевдонимами, когда разговаривает с людьми. В таком случае им нередко приходится менять эти псевдонимы один за другим, поскольку они стремительно зарабатывают дурную славу из-за воздействия Отторжения.

По общепринятой традиции Прометид должен выбрать или принять от других дополнение к имени, наиболее точно описывающее его сущность – например, Прекрасная Дочь Палача, Человек-аллигатор или Борзая. Некоторые из таких названий могут восходить к городским легендам (допустим, Крюк или Задыхающийся доberman), и в случае с Прометидами этот выбор нередко соответствует сущности именуемого, поскольку для смертных многие Прометиды сами являются порождениями городских легенд.

Некоторые Прометиды предпочитают неопределённые имена, которыми обозначают архетипичные человеческие образы, наподобие Джона Смита, Джейн Доу или Мистера Джонса. Они считают, что такие имена отражают типичные смертные образы, а потому могут помочь им стать такими же типичными людьми⁶.

Характеристики

Все Прометиды обладают способностями, недоступными простым смертным. Пылающий в них Огонь наделяет их искусственной жизнью, продуцирующей могущественную энергию, которую Прометид может приручить, следуя своему Пути Очищения.

Новое Достоинство: Азот

Божественный огонь принимает множество форм. Хотя в полной мере его секреты ещё не постиг ни один Прометид, все Созданные способны взаимодействовать с небольшим количеством состояний, в которых может находиться Пирос. Самое важное из таких

⁶ В оригинале за врезкой “Как меня зовут?” следует пример создания персонажа. Поскольку он очевиден и не нуждается в переводе, читатель может найти его на стр. 89 *Promethean: the Created*. Это единственный непереведённый фрагмент данной книги.

состояний известно Созданным как Азот. Прометиды считают Азот очищенным и обработанным Пирсом, который пылает внутри каждого из них. Именно Азот наделяет их искусственной жизнью. Ни один из флюидов Пироса сам по себе не обладает той колоссальной силой, которая способна вдохнуть жизнь в мёртвую плоть. Лишь в самой чистой, незамутнённой форме Пирос обретает такую возможность. Эту форму и называют Азотом.

Азот обычно ассоциируется с темами алхимического смешения, коагуляции и стабильности, но вместе с тем он способен стать и катализатором, трансформирующим материю в наиболее чистую из её форм. С этой точки зрения Азот можно рассматривать как противоположность Флюксу - хаотическому аспекту Пироса, расщепляющему материю. Тем не менее, эта концепция носит лишь приблизительный характер. В конце концов, пар и лёд тоже нельзя назвать противоположностями воды. И всё же подобное представление об Азоте позволяет понять отношения между алхимическим расщеплением и смешением - двумя непрерывными (хотя и переплетающимися) процессами, сопутствующими всей жизненной операции Прометидов.

По всей видимости, Азот обладает собственной целью, за достижение которой он борется постоянно - иногда даже помимо воли самого Прометида. Эта цель - Смертность, самое чистое состояние материи. Возможно, сила, руководящая этим стремлением к очищению, в действительности зависит не от Азота, а от Эльписа - одного из аспектов Пироса, который редко находит своё реальное воплощение и по большей части играет роль ключевого принципа всякого Прометида или просто обещания лучшего будущего. Эльпис - скорее представление о сущности Пироса, чем реальная сила, которую можно взять под контроль. Тем не менее, Прометидам известно, что существует какая-то непостижимая сила, действительно заставляющая Азот стремиться к повышению температуры.

Все Созданные пробуждаются к жизни с одним пунктом Азота, вложенным в них творцом. Для приобретения новых уровней этой характеристики необходимо потратить на них очки опыта уже в ходе игры или же очки Преимуществ при создании персонажа (см. стр. 84).

Эффекты Азота

Азот измеряется в показателях от 1 до 10. Будучи важнейшим критерием силы Внутреннего огня, пылающего внутри Прометидов, Азот обладает следующими игровыми эффектами:

- Азот влияет на способность Созданного управлять флюидами Пироса в своём теле, определяя тем самым количество очков Пироса, который Прометид может потратить в пределах одного раунда. Кроме того, Азот определяет максимальное количество Пироса, которое персонаж может удерживать в своём теле. Чем выше Азот, тем большим объёмом Пироса может обладать персонаж. См. ниже таблицу "Эффекты Азота".

- Достигнув шестого (или ещё более высокого) уровня Азота, персонаж может повышать Атрибуты и Навыки до значений, превышающих классические пять пунктов. Будучи катализатором очищенного Огня, Азот укрепляет тело и умственные способности Прометида, значительно превышая способности смертных и позволяя Созданному достигать нечеловеческих показателей во всех трёх категориях Атрибутов и Навыков.

- Азот взывает к Азоту. Любой Прометид смутно чувствует присутствие чужого Азота, хотя отчётливость этого ощущения зависит от уровня Азотной радиации. Размер области, на которую влияет Азотная радиация, указан в таблице "Эффекты Азота". Оказавшись в пределах такой радиации, Прометид может сделать пассивный бросок на Сообразительность + Азот, чтобы почувствовать смутное присутствие чужого Азота. В случае успешной проверки он понимает, что рядом находится обладатель Азота, хотя и не может сказать, где именно. Впрочем, поскольку все Прометиды с лёгкостью видят

обезображенность друг друга, попытка отыскать источник радиации среди толпы смертных редко бывает сложной.

- **Подавление Огня:** Прометид может сознательно ослабить уровень радиации, исходящей от его Азота. Это может понадобиться для ускользания от Пандорианцев, идущих по его следу, или для ограждения своего существования от других Прометидов, поскольку подавленный Азот вызывает у Созданных отвращение. Если Прометид подавляет в себе огонь, он не может вернуть ему полную силу в течение следующих 24 часов. На протяжении этого времени он страдает от штрафа -3 ко всем социальным проверкам, направленным на взаимодействие с другими Созданными, но при этом и налагает равнозначный штраф на попытки Пандорианцев засечь его (см. врезку "Охота" на стр. 224.)

Недостатки Азота

- Чем выше Азот Прометида, тем труднее становится окружающим его людям сопротивляться ауре Отторжения, излучаемой его телом. Всякий раз, когда смертный проходит проверку Решительности + Самообладания для сопротивления Отторжению, игрок делает бросок, используя в качестве запаса дайсов показатель Азота. Полученные им успехи сравниваются с результатом проверки смертного. Человек останется незатронут влиянием Отторжения только в том случае, если наберёт больше успехов, чем Прометид. Подробности можно найти во врезке "Вектор Отторжения" на стр. 168.

- Учитывая, что с ростом Азота увеличивается и область, подверженная радиации, Азот может повлиять на обитателей той или иной локации прежде, чем в ней появится сам Прометид. А поскольку именно радиация пробуждает Дремлющих Пандорианцев, подобный эффект может сослужить Прометиду дурную службу. В конце концов, пробуждённые им существа могут находиться на значительном расстоянии от тех мест, за которыми он может следить при помощи органов чувств. Подробнее этот эффект описан в разделе "Азотная радиация" на стр. 222.

- Азотная радиация в какой-то степени отражает Муку, пережитую Прометидом. Этот след, оставленный в радиации, практически незаметен и потому не имеет своего выражения в игровой механике. Тем не менее, он влияет на первое впечатление, которое составляют о персонаже другие Созданные в ходе ритуала, известного как Мера - процесса, во время которого Прометиды оценивают друг друга прежде, чем перейти к разговору (см. стр. 74). Некоторые Прометиды решают, что им не следует проводить время в компании существ, радиация которых несёт в себе такой явный след пережитой Муки. Тем не менее, это личный выбор каждого Прометида, во многом основанный на предрассудках, заставляющих его беспокоиться, как бы подобная радиация не повлияла и на его Паломничество. Прометид, истерзанный Мукой, может ослабить влияние радиации, погрузившись в пустоши (см. раздел "Погружение в пустоши" на стр. 207-208).

Эффекты Азота			
Азот	Максимальное значение Атрибутов и Навыков	Максимум Пироса/ Пирос за раунд	Радиация
1	5	10/1	Пределы здания
2	5	11/2	Городской квартал
3	5	12/3	Несколько кварталов
4	5	13/4	Район города
5	5	14/5	Небольшой городок или одна из сторон мегаполиса (например, юго-запад)
6	6	15/6	Половина города (например, северная или южная)
7	7	20/7	Весь город
8	8	30/8	Весь город
9	9	50/10	Весь город
10	10	100/15	Весь город

Новое Достоинство: Пирос

Пирос - общий термин, описывающий Божественный огонь во всех его проявлениях наподобие Флюкса, Азота, Эльписа и т.д. Однако он также используется в качестве игрового термина, обозначающего жидкое состояние энергии, которую Прометид способен перемещать по собственной воле в пределах своего тела, используя её в качестве топлива для проведения алхимических операций - в частности, Трансмутаций. Жидкий Пирос накапливается в теле Созданного благодаря Азоту, подобно тому, как пар или конденсат собирается в химической реторте.

Все Прометиды используют Пирос в качестве дополнительного достоинства. Даже самый молодой Прометид может удерживать в своём теле до 10 очков Пироса. Этот объём может быть увеличен благодаря повышению Азота, как можно видеть в таблице "Эффекты Азота".

Сам по себе Пирос невидим и неосязаем, хотя обладатели сверхъестественных методов восприятия наподобие *Чувства Пироса*, которым владеют практики Вулкана, способны его замечать. В своём жидком состоянии Пирос не способен подпитывать силы и анимировать мёртвую плоть подобно Азоту, хотя он и насыщает Пандорианцев, которым необходимо поглощать плоть Прометидов, напитанную энергией Пироса, чтобы не потерять возможности двигаться дальше.

Некоторые Прометиды, особенно из числа тех, кто следует Пути Очищения Ртути, исследуют Пирос при помощи Трансмутации *Вулкан*, пытаясь лучше понять его роль во вселенной или разработать методы манипулирования им при помощи других Трансмутаций. Как бы то ни было, энергией Пироса владеют все Прометиды, хотя некоторые из них разбираются в его качествах лучше других.

Пирос не обладает постоянным значением, а измеряется в пунктах. Количество пунктов Пироса отражает объём энергии, доступной Прометиду в данный момент. Игроки могут вкладывать Пирос в проведение всевозможных алхимических операций, известных как Трансмутации.

Использование Пироса

Возможности Созданного по использованию Пироса определяются уровнем Азота. Каждый раунд Прометид может использовать по одному очку Пироса за каждый уровень Азота, которым он обладает (этот лимит становится несколько выше на 9 и 10 уровнях Азота). Так, Прометид, обладающий только 1 уровнем Азота, может использовать лишь одно очко Пироса за раунд. Достигнув лимита, Прометид больше не может использовать

Пирос в пределах этого раунда. Любые действия, требующие применения Пироса, становятся для него недоступны.

Восполнение Пироса

В отличие от других видов мистической энергии, существующей в Мире Тьмы (наподобие Эссенции, употребляемой духами, или Витэ, извлекаемого из крови вампирами), Пирос практически невозможно найти в свободном доступе в определённых местах (или людях), из которых его можно было бы дистиллировать. Вместо этого для восполнения Пироса Прометиды должны полагаться на самих себя. Чаще всего Прометиды метафорически называют этот процесс разогреванием Азота в реторте и сбором полученного конденсата. Подобное "испарение" и наделяет Созданного жидким Пиросом. Ряд ситуаций наряду с окружением персонажа иногда может помочь ему повысить температуру Азота или обеспечить себя чередой энергетических скачков, продуцирующих новый Пирос. Даже если катализатор или обстановка, производящая Пирос, находятся вне тела самого персонажа, подлинное генерирование Пироса происходит внутри Прометида.

Ниже перечислены ситуации, позволяющие Прометиду конденсировать Пирос в собственном теле. Восполнение Пироса любым из этих способов не делает обезображенность Прометида видимой.

- Азот, содержащийся в телах Прометидов, автоматически производит одно очко Пироса на рассвете нового дня. По всей видимости, это как-то связано с алхимическим сходством между Пиросом и золотым солнечным светом (даже если самого солнца ещё не видно).

- Прометид может получить очко Пироса, оказавшись в сердце грозы. Ему не нужно подставляться под удар молнии, но он должен находиться на открытом месте прямо под грозовыми тучами (на крыше здания или в поле). Он получает это очко после первого раската грома, который он слышит, оказавшись на нужном месте. Прометид может получить только одно очко Пироса таким методом, даже если ему удаётся неоднократно выйти на открытое место во время этой или другой грозы в тот же день.

- Всякий раз, когда Прометиду удаётся поспать в окружении ключевого элемента его Наследия, он получает Пирос благодаря необычным видениям. Хотя Созданные нуждаются во сне меньше, чем смертные, они поддаются его зову каждые несколько дней.

Чтобы собрать урожай Пироса, Созданный должен провести во сне не менее четырёх часов. По пробуждении игрок проходит проверку Азота + Самообладания. Каждый успех наделяет протагониста одним очком Пироса.

Эту энергию производят видения, возникающие в сознании Прометида, когда тот спит возле природного элемента, некогда подарившего ему жизнь. Эти видения могут носить приятный, эзотерический или даже кошмарный характер, однако они всегда оказываются невероятно яркими. Игрокам рекомендуется самим придумывать содержание таких снов, хотя в целом они не приносят никаких игромеханических бонусов (если только Рассказчик не решит воспользоваться моментом, чтобы дать игроку подсказки к дальнейшему продвижению через Паломничество - как, например, в случае с Преимуществом *Эльпис*, описанным на стр. 95).

Франкенштейн: Чудовища должны спать возле открытого пламени или рядом с системами высокого напряжения. Это может быть небольшой бивачный костёр, домашний очаг или трансформаторная будка, которая заставляет волосы подниматься стоймя, даже когда персонаж просто находится рядом с ней. Спать рядом с открытым огнём может быть довольно опасно, особенно если к Чудовищу, спящему возле огня, подкрадываются враги. Тем не менее, Прометид должен просто заснуть рядом с открытым пламенем. Огонь должен гореть в течение первого часа сна - в этом случае Франкенштейн получит преимущества от увиденных сновидений, даже если к тому моменту, когда он проснётся, от кострища останется лишь остывающий пепел.

Галатея: Музы должны засыпать среди голосов – и не рядом с работающим телевизором или радио, а среди настоящих, живых голосов. Галатея может подыскать себе старенькую квартирку с тонкими стенами, позволяющими услышать, о чём говорят соседи, которые постоянно устраивают вечеринки. Равным образом, Муза может слышать их голоса, заснув у открытого окна. Наконец, она может устроиться в парке неподалёку от главной площади города, который никогда не спит. Если у неё есть друзья, она может попросить их болтать о своём, пока она засыпает. Ей нужно просто уснуть в тот момент, когда какофония голосов ещё не оборвалась. Если они звучат хотя бы в течение первого часа сна Галатеи, Муза получает все преимущества, даже если просыпается в полной тишине.

Осирис: Непри должны засыпать, хотя бы частично погрузившись в воду. Они могут устроиться под дождём где-нибудь в глуши или забраться по пояс в ванную. Персонажу нужно только заснуть в воде: даже если дождь прекратится или его тело вытащат из бассейна после часового сна, он получит все преимущества, даже проснувшись в безводном месте.

Таммуз: Големы должны засыпать, полностью или частично закопавшись в землю. Землёй с такой точки зрения может считаться даже плотная масса грязи и слякоти или же минеральная грязь, используемая в спа-салонах. Если он проведёт в земле или глине хотя бы час сна, и она не расползётся под его весом, то Голем получит все преимущества от такого сна.

Улган: Чтобы подобное преимущество получил один из Растерзанных, ему нужно заснуть либо в доме с привидениями (то есть здании, которое служит якорем настоящему призраку), либо в спиритическом локусе (области, которая производит Эссенцию и, как правило, находится в природной глуши). Кроме того, он может активировать своё Дарование *Эфемерной плоти* перед тем, как уснуть. Если ни один дух или призрак не побеспокоит его сон в течение первого часа, Улган получит не только по одному очку Пироса за успех при соответствующем броске, но и восстановит тот пункт, который он потратил на активацию Дарования. Сон в эфемерном пространстве обычно вызывает особенно яркие видения, необходимые для конденсации Пироса.

- Прометид получает одно очко Пироса, когда проводит хотя бы час возле одного или нескольких смертных. Он может приобрести это очко только один раз за 24 часа, вне зависимости от того, как долго он будет взаимодействовать с этими же или другими смертными на протяжении этого дня. Его присутствие может в конце концов вызвать у людей Отторжение, заставив их прогнать его или даже напасть на подбирающееся к ним чудовище, однако Созданный всё равно получает очко Пироса за то, что осмелился приблизиться к обществу смертных.

- Рассказчик может решить, что те или иные события, произошедшие в жизни Созданного, наделяют его достаточной силой, чтобы продуцировать новое очко Пироса. Хорошим примером такого события может быть присоединение к первой своре, бегство из плена Пандорианцев после того, как они почти убили протагониста (или убили, однако другой Прометид сумел оживить его), уничтожение собственного создателя или шанс лицезреть превращение другого Созданного в человека.

- Прометиды, владеющие Трансмутацией *Вулкан*, обладают дополнительными возможностями по восполнению Пироса и взаимодействию с ним. Описание этих способностей начинается со стр. 154 данной главы.

Модифицированное Достоинство:

Человечность (Нравственность)

Прометиды лишь имитируют человеческую натуру. Невзирая на то, что они пытаются стать полноценными смертными, для этого им необходимо понять, каково же на самом деле быть человеком. Они должны осознать человеческое состояние во всей его ужасающей противоречивости, от искренней любви до низменной мстительности. В

качестве игромеханической характеристики уровень Человечности отражает прогресс Прометида на этом пути к самопостижению, отмечая их победы и поражения по мере того, как значение характеристики падает и - если Прометид сохраняет верность своему Паломничеству - поднимается снова.

С точки зрения игровых правил, Человечность определяет, насколько чудовищен Прометид. Чем выше его Человечность, тем больше вероятность, что однажды он превратит свинец мёртвой плоти в золото человеческой души. Таким образом, данная характеристика отражает умение Созданного *притворяться* смертным и даже убеждать себя в том, что он способен (или будет способен) стать настоящим смертным, если когда-нибудь доберётся до этого золота. Подобно самому Прометиду, эта характеристика носит глубоко искусственный характер, поскольку лишь имитирует настоящую Нравственность. Сам по себе Прометид лишён нравственных ориентиров и обладает лишь приблизительным пониманием того, как ему следует поступать. Во многом это понимание формируется благодаря наблюдению за поведением смертных. Когда он нарушает свой кодекс, совершая преступление против Нравственности, он может даже не вполне понимать, что именно он сотворил. И даже если он хорошо это понимает, раскаяние, которое он чувствует, в действительности является совершенно искусственной имитацией подлинных угрызений совести, попыткой заставить себя поверить, что он действительно искренне сожалеет о содеянном, как если бы у него была душа, которая могла бы болеть при мысли о своём преступлении.

К добру или нет, эта практика может приносить и реальные результаты. Даже если Прометид всего лишь имитирует сожаление, заставляя других или даже себя самого поверить, что его чувства искренны, когда приходит час подлинного испытания его Человечности, всё сводится к одному-единственному правилу: чем лучше он притворяется, тем больше шанс, что его мимикрия станет реальной, позволив ему обрести настоящую человечность. Чаще всего приз Смертности достаётся тем Прометидам, которые целиком посвятили себя игре в смертных. В конечном счёте, борьба за обретение Человечности подобна долгим пробам на главную роль в важном спектакле, повествующем о человеческом существовании. Если им удастся убедить незримого и неслышимого режиссёра в том, что они действительно вжились в роль, их могут принять в состав исполнителей.

Некоторые Прометиды с презрением думают о таком спектакле, отказываясь танцевать под звуки несуществующих нот. Как правило, они игнорируют те последствия, которые неизбежно отразятся на их душе, если они когда-нибудь обретут её. Но, с другой стороны, зачем волноваться о том, чего у них нет? Как бы то ни было, это пренебрежение приводит к деградации Человечности, которая зачастую оказывается важнейшим звеном в алхимической операции, завершающей Паломничество каждого Прометида.

Характеристика Человечности отражает Нравственность во всех её проявлениях. Единственная причина, по которой она выделена в самостоятельную игровую характеристику, - это её тематическая направленность. Тем не менее, игромеханические функции сохраняются без изменений. Всякий раз, когда Прометид действует вразрез со своей Человечностью, он совершает грех, который может повлечь за собой деградацию этой характеристики в соответствии с правилами, описанными на стр. 91 **World of Darkness Rulebook**. Если Человечность действительно понижается вследствие совершённого преступления, Прометид должен пройти проверку на получение отклонений, используя новое значение своей Человечности в качестве запаса дайсов. Полученное отклонение закрепляется за потерянным уровнем Человечности. Персонаж страдает от него до тех пор, пока не восстановит прежнее значение Человечности, вернув себе моральный центр (или его подобие) и потерянное очко Человечности, которое позволит ему превозмочь этот недостаток.

Человечность

Грех

10	Эгоистичные мысли (5 дайсов)
9	Незначительные эгоистичные действия (воздержание от благотворительности) (5 дайсов)
8	Причинение ранений (намеренно или по неосторожности) (4 дайса)
7	Мелкое воровство (воровство в магазине) (4 дайса)
6	Крупное ограбление (кража со взломом) (3 дайса)
5	Намеренное, массовое повреждение имущества (поджог) (3 дайса)
4	Преступление в порыве страсти (непредумышленное убийство) (3 дайса)
3	Запланированное преступление (убийство) (2 дайса)
2	Бесчувственное/жестокое преступление (серийные убийства) (2 дайса)
1	Полная развращённость, гнусные злодеяния (массовые убийства) (2 дайса)

В отличие от взаимодействия смертных с Нравственностью, Прометиды не могут восстанавливать Человечность, совершая великодушные или искупительные поступки. Они могут восполнить утраченное значение Человечности, только вкладывая в неё очки опыта или приобретая Витриоль (см. стр. 198-199).

Когда Прометид утрачивает очко Человечности, в действительности он ничего не чувствует - во всяком случае на том сокровенном уровне, который присущ человеку. Полученные отклонения возникают из-за его добровольного желания почувствовать хоть что-то, признать, что он должен пострадать за своё преступление. Тем не менее, это желание нарушает баланс в его темпераменте, превращая отклонение в настоящую проблему, а не в обыкновенную иллюзию, вызванную простым следованием своему моральному кредо. Чем больше Прометид притворяется, что он чувствует раскаяние, тем больше он убеждает себя, что придуманные им эмоции существуют в реальности. И опять же, чем больше он входит в роль прото-человека, тем сложнее ему различать, когда он сознательно обманывает себя, а когда действительно что-то чувствует.

Это не означает, что у Прометидов нет чувств - они свойственны им, причём зачастую в особенно интенсивной и страстной форме. Однако они не знают, когда им следует чувствовать те или иные эмоции и какие стимулы должны их вызывать. Им приходится обучаться этим чувствам. Психологи из числа смертных могут сколько угодно рассказывать о врождённых и приобретённых свойствах характера, когда речь заходит о нравственных чувствах простых людей, однако ни один Прометид не обладает врождёнными моральными ориентирами, поскольку с самого рождения он лишён нравственной природы. И даже в тех редких случаях, когда он обладает определённым нравственным кодексом, его представление о морали оказывается замутнено бушующим темпераментом его оживлённого организма.

Эффекты Человечности

- Значение Человечности используется в качестве запаса дайсов при сопротивлении Муке, припадки которой, как правило, проявляются, когда темперамент Созданного утрачивает гармонию и перехватывает контроль над его поведением (см. “Благородное сопротивление Муке” на стр. 181-182).

- Понижение Человечности оставляет следы в Азоте. Когда один Прометид пытается создать нового, именно его Человечность определяет шансы на успех операции. Если он проваливает её, высока вероятность появления одного или нескольких Пандорианцев из-за ошибочных действий создателя (см. *Шаг пятый: Решение* в разделе “Акт творения” на стр. 187).

- Значение Человечности используется в качестве запаса дайсов при попытке выяснить, может ли Прометид достичь Смертности в конце своего Паломничества. Этот момент называется Возрождением. Низкие показатели Человечности могут привести к неудаче, даже если все вехи Паломничества были своевременно пройдены (см. “Обретение Лапис Философум: Смертность” на стр. 194).

Преимущества

Созданные обладают доступом к специальному перечню Преимуществ, некоторые из которых доступны лишь представителям их вида. С другой стороны, некоторые Социальные Преимущества смертных, описанные в **World of Darkness Rulebook**, закрыты для Прометидов или могут использоваться только со строгими ограничениями (см. врезку “Ограничения по использованию Социальных Преимуществ” на стр. 98).

Эльпис (от • до •••••)

Эффект: На протяжении всего Паломничества Созданные полагаются на Надежду - последнюю из сил, высвобожденных Пандорой из ящика. Этот аспект Божественного огня, взывающий к Прометидам и подталкивающий их к обретению Смертности, называется Эльписом. Философы из числа Прометидов приравнивают его к направляющей силе, своеобразному телеологическому принципу, обращающему к ним из будущего и наставляющему их на пути, ведущему к Новому Рассвету. Данное Преимущество позволяет Прометиду обращаться к руководящей им силе и получать от неё подсказки благодаря снам и видениям, помогающим ему продвинуться по тропе своего Паломничества.

Один раз за игровую сессию персонаж может воспользоваться этой способностью, чтобы получить сверхъестественное прозрение, позволяющее что-либо узнать о теме или вопросе, связанном с его Паломничеством. Активация этого Преимущества требует по меньшей мере одного часа сна, транса или другой формы деятельности, позволяющей целиком сконцентрироваться на достижении иного состояния сознания. Затем Рассказчик втайне от игрока делает бросок Сообразительности + Самообладания. Бросок может привести к одному из следующих результатов:

Полный провал: Персонаж видит ночной кошмар. Он может интерпретировать его как угодно, однако, скорее всего, это приведёт только к большим неприятностям и едва ли поможет добиться чего-нибудь положительного.

Провал: Бессмысленные изображения.

Успех: Одна или несколько подсказок (по одной за каждый уровень Эльписа), которые могут помочь Прометиду завершить ещё одну веху Паломничества, хотя суть этих подсказок можно интерпретировать по-разному.

Исключительный успех: Одна или несколько подсказок (по одной за каждый уровень Эльписа) вкупе с советом Рассказчика относительно их интерпретации.

Как правило, Прометид получает эту информацию в виде коротких видений, связанных с различными местами, предметами и людьми, которые могут оказаться важными для одной из вех. Более точное проявление Эльписа определяет Рассказчик (см. “Summa Perfectionis: Паломничество” на стр. 190). Как бы то ни было, точная роль увиденных в трансе субъектов должна оставаться туманной. Так, Прометид может увидеть редкую средневековую книгу, лежащую под стеклом. Проведя необходимое изучение этого вопроса, он узнаёт, что книга находится в историческом музее в Чикаго. Он добирается до этого города и проникает ночью в музей, собираясь похитить книгу, однако сталкивается с Прометидом, устроившим здесь своё логово. Рассказчик знает, что именно встреченный игроком Прометид, а не книга, имеет подлинное значение для его Паломничества; видение книги было необходимо, чтобы привести сюда персонажа. Однако поймёт ли это игрок?

Не следует видеть в Эльписе дорожную карту, ведущую к Смертности. Это просто ещё один инструмент, позволяющий Рассказчику развернуть игровые события, особенно если протагонист начинает отходить от пути своего Паломничества.

Логово (от • до •••)

Эффект: Логовом называется место, в котором Прометид может укрыться всегда, когда ему нужно спрятаться или защитить себя от посторонних. Логово может быть расположено где угодно, хотя, как правило, Созданные выбирают места, удалённые от глаз смертных. Если они решают поселиться рядом с людьми, их логова не поддаются чёткой классификации и всегда обладают множеством ходов, позволяющих быстро покинуть своё убежище в случае необходимости. Большинство таких пристанищ носят временный характер и чаще всего направлены на передышку длиною в несколько месяцев, после которой Созданный возвращается к своему Паломничеству. В связи с этим Логово обходится Прометидам в сравнительно небольшое количество очков опыта. Увы, когда Прометид решает забросить логово, он утрачивает потраченные на него очки. Тем не менее, если позже он снова вернётся в эти края, Рассказчик может решить, что логово вполне доступно к использованию, хотя и лишается одного очка из-за слабого поддержания до тех пор, пока Прометид не приложит усилия к его починке.

Логова обладают различными характеристиками. Склад может предоставлять хозяину просторные помещения для работы, однако он не застрахован от непрошенных гостей. Зброшенная пещера может обеспечить Созданного необходимой безопасностью, однако окажется тесной и маленькой. Стоимость Логова отражает два ключевых фактора – размер и безопасность временного пристанища. Игроки, выбравшие это Преимущество, должны также распределить вложенные в него очки между этими факторами. Например, два очка могут пойти на Размер, а третье – на Безопасность.

Размер логова имеет большую важность для персонажей, которые ищут места для сохранения своих ценностей и имущества. Если игрок не вкладывал очков в размер логова, то оно обладает размером, рассчитанным на него и, возможно, ещё одного компаньона, практически не предоставляя места для хранения имущества – например, это может быть однокомнатная квартира. Вкладывая очки в увеличение логова, игрок расширяет пространство и для себя, и для хранения. По-настоящему большие логова могут представлять собой всё что угодно, от особняков и высокогорных пещер до обширных катакомб. Однако не забывайте, что чем больше логово, тем сложнее его содержать. (**Примечание:** показатели Логова отличаются от значений аналогичных Преимуществ в других сеттингах Мира Тьмы).

- Большая квартира, небольшой семейный домик или обширные катакомбы; 3-4 комнаты.

- Зброшенный склад, церковь, особняк или сеть туннелей метро; 9-15 комнат или подземных помещений.

- Огромная вилла или обширная сеть туннелей; бесчисленное количество комнат или других помещений.

Тем не менее, Размер Логова не защищает его хозяина от вмешательства смертных (полиции, преступных группировок, социальных работников). Если игрок хочет гарантировать себе защиту и право на частную жизнь, он может вкладывать очки в Безопасность, тем самым затрудняя проникновение посторонних в своё логово. Логово без очков Безопасности может быть легко найдено всяким, кто намеренно его ищет, и не предоставляет никакой безопасности, если в него проникнут. Каждый пункт Безопасности вычитает два дайса из попыток проникнуть в него у любого, кого хозяин логова не приглашал к себе. Повышение сложности может объясняться как трудностью обнаружения входа (за книжным шкафом или под ковром), так и защитой от проникновения (например, логово располагается за дверью хранилища). Кроме того,

каждый пункт Безопасности добавляет бонус +1 к Инициативе всякого, кто противостоит вторжению извне (благодаря удобному расположению или видеонаблюдению).

Персонажи, не имеющие очков Логова вообще, могут обитать в небольших тесных комнатах или прятаться где-нибудь под мостом. Как бы то ни было, они просто не получают механических бонусов, которыми Логово награждает всякого, что потратил очки на повышение его качества.

В каждый из двух аспектов Логова можно вложить не более трёх очков. Другими словами, Размер и Безопасность Логова не могут превышать трёх пунктов (то есть всего шести очков, потраченных на это Преимущество).

Особенности: Это Преимущество может быть разделено членами чрезвычайно сплочённой группы. Они могут быть преданы друг другу, а могут просто в какой-то момент пожелать собрать вместе то, чем они обладают. Наконец, возможно, что их доверие и уверенность друг в друге и так позволяют им совместно пользоваться всеми преимуществами логова, которые у них есть.

Чтобы разделить это Преимущество, минимум два игровых персонажа должны добровольно объединить имеющиеся пункты для усиления общего бонуса. Получившееся значение не может превышать трёх очков ни в одном из аспектов Логова. Таким образом, персонажи не могут вложить более трёх очков в Размер Логова. Если они хотят потратить дополнительные очки, им придётся вложиться уже в его Безопасность.

Разделённые пункты могут быть утеряны. Члены своры или партнёры по Логову могут распасться или потерять друг к другу доверие, что неизбежно ведёт к окончанию их взаимоотношений. Участники группы могут совершить поступок, который выставит их (и всю группу в целом) в весьма неприглядном свете. Если кто-нибудь из этой группы сознательно покидает прибежище, вложенные им очки отнимаются от общего значения Логова всех членов группы. В этом - слабость разделения очков Преимущества. Цепочка сильна лишь тогда, когда в ней нет слабых звеньев. Рассказчик лично решает, когда какое-либо действие или событие отнимает распределённые пункты Логова.

Кроме того, персонажи могут покинуть свой общий дом. Между близкими друзьями может разгореться конфликт. Кто-нибудь может встретить смерть или погрузиться в пустоши. А кого-то могут изгнать из логова остальные. Когда персонаж оставляет логово, основанное при помощи разделения очков, все внесённые им пункты Логова отнимаются от общего числа. Ушедшему (если он остаётся жив) возвращается на одно очко меньше, чем он вкладывал. Таким образом, если персонаж порывает со сворой, группа теряет два вложенных им очка, однако сам он получает для достижения новых целей только одно. Утерянное очко отражает цену или подрыв репутации, вызванные разрывом. Даже если все участники согласятся распустить группу, все они потеряют по одному очку от того числа, которое они некогда вложили в это Преимущество.

Что именно означают очки, потерянные игроками при уходе одного из них, определяет Рассказчик. Возможно, никто не следит за Безопасностью с бдительностью ушедшего персонажа, что понижает её значение. Или часть Логова становится непригодной для обитания или разрушается, что понижает его общий Размер. Вне зависимости от причины, снижение бонусов должно иметь объяснение.

Персонаж не обязан вкладывать все свои пункты Логова в общее число очков. Он вполне может поддерживать собственное отдельное логово наряду с коллективным. Все пункты, оставшиеся у него (или те, которыми он не желает делиться) можно вложить в индивидуальное логово, недоступное для других членов группы. Допустим, что трое партнёров объединяют свои очки Логова и получают пять пунктов. Однако один из них хочет использовать два оставшихся пункта для обустройства собственного логова. Эти два пункта представляют индивидуальное логово, полностью отделённое от того, которое он и его партнёры создали вместе.

Чтобы записать разделённое Логово на листе персонажа, поставьте звёздочку напротив этого Преимущества и закрасьте общее число пунктов, которые вы имеете благодаря

своим партнёрам. Для того чтобы отобразить собственное вложение, запишите его в скобках напротив названия Преимущества. Не обязательно отмечать, какие пункты пошли на тот или иной аспект Логова, поскольку так можно будет с большей свободой отобразить потерю очков в том случае, если кто-нибудь покинет общее Логово. Результат должен выглядеть так:

LAIR* (2)	●●●●○
LAIR	●●●○○
ALLIES (POLICE)	●●○○○

В данном случае персонаж разделяет Логово, обозначающее приют всей своры. Он вкладывает два очка в общее значение, и группа получает четыре уровня Логова, доступные каждому её члену. Персонаж также владеет собственным логовом (три очка), которое он решает оставить при себе. Помимо логова он обладает Союзниками в полиции, наделяющими его двумя очками в соответствующем Преимуществе.

Репутация (от • до ●●●)

Эффект: Прометиды слышат немало историй от других Созданных, попадающих к ним на дороге, и многие из этих историй повествуют о жизни других представителей их вида. Прометид, обладающий этим Преимуществом, известен другим именно по таким рассказам. Нельзя утверждать, что эти легенды будут правдивы, однако они достаточно популярны на Толкованиях и нередко пересказываются в обществе Прометидов по всей стране или даже во всём белом свете.

Всякий раз, когда другой Созданный сталкивается с персонажем, он должен пройти проверку Интеллекта + Репутации своего собеседника, чтобы узнать, знакомы ли ему истории об этом Созданном. Если он узнаёт в собеседнике героя местных легенд, тот добавляет по одному дайсу за каждое очко Репутации ко всем Социальным броскам, направленным на попытки повлиять на нового знакомого или заручиться его дружбой. Он может даже использовать тех, кто узнал его, в качестве временных союзников - точно так же, как если бы приобрёл их через соответствующее Преимущество (см. стр. 114 **World of Darkness Rulebook**). Каждый из таких товарищей будет расцениваться как Союзник первого уровня - способный оказывать небольшие услуги - и может использоваться Прометидом в своих интересах не более одного раза (то есть всего Прометид пользуется результатами одной услуги со стороны каждого персонажа, поддержкой которого он заручился), если только Прометид не потратит очки опыта для закрепления этих отношений в форме полноценного Преимущества Союзников.

Одно очко Репутации означает, что Прометид лишь немного известен среди других представителей своего вида. Они не знают его в лицо (хотя могли слышать о его внешности из легенд), однако они начинают понимать, кто он такой, уже через несколько раундов диалога. Два очка означают, что Прометида могут узнать в лицо. Три очка позволяют известности Прометида окрасить сам процесс Меры, в ходе которого другие Созданные составляют о нём первое впечатление.

Недостаток: Прометиды, узнавшие персонажа и оказавшие ему ту или иную услугу, могут попросить его об ответном жесте. Обычно они рассчитывают на его способность выполнить задачу, которая перед ними стоит, поскольку верят в легенды, которые рассказывают о нём окружающие. Если он будет отказываться от помощи другим слишком часто, очки Репутации постепенно снизятся, потому что Созданные начнут рассказывать уже другие истории, и на этот раз - о его эгоизме.

Остаточные воспоминания (от • до ●●●●)

Требование: Прометид

Эффект: Божественному огню далеко не всегда удаётся вычистить все воспоминания тела о его предыдущей жизни в момент пробуждения Прометида. Некоторые переживают

слабые вспышки воспоминаний о существовании предыдущих хозяев их плоти. Рука Франкенштейна может начать действовать так, словно имеет собственную волю, позволив Чудовищу вспомнить события, принадлежащие бывшему владельцу руки. Улган может внезапно вспомнить, что происходило с его телом до того, как духи растерзали его плоть на части, а затем оживили его искрой искусственной жизни.

Каждое очко обеспечивает Прометида одним Навыком, который остаточная память извлекает из тела бывшего смертного (игрок сам должен выбрать соответствующий Навык). Так, Прометид с тремя уровнями этого Преимущества, может выбрать Образование, Огнестрельное оружие и Знание улиц, если игрок считает, что предыдущий хозяин тела мог разучить подобные Навыки в достаточной степени. Игрок может посвятить очки Остаточных воспоминаний даже тем Навыкам, которыми не обладает его персонаж (однако он будет по-прежнему страдать от штрафов за отсутствие подлинного Навыка).

В каждой главе истории у игрока на руках оказывает "запас памяти", равный удвоенному показателю данного Преимущества. Например, персонаж с двумя очками Остаточных воспоминаний обладает четырьмя дайсами в запасе памяти.

Каждый раз, когда он использует один из них, персонаж добавляет один дайс к проверке Навыка, который сохранила его остаточная память. Воспоминания предыдущего хозяина тела позволяют Созданному решить проблему так, как он не смог бы сделать это самостоятельно. Увы, по завершении действия персонаж утрачивает способности, которые он получил во время вспышки воспоминаний.

Он может вложить весь запас в один бросок или разделить бонусы между несколькими проверками. В любом случае, как только запас иссякает, персонаж утрачивает возможность использовать его до начала следующей главы или игровой сессии. Например, персонаж с тремя очками Остаточных воспоминаний получает запас из шести дайсов и может вложить два из них в проверку Образования, а ещё четыре - в бросок на Знание улиц. Во время следующей сессии он решает вложить все шесть дайсов в проверку Огнестрельного оружия. Этот бонус сочетается с любыми бросками за исключением проверок Трансмутаций (прежний хозяин тела ничего не знал об этих способностях).

Недостаток: Всякий раз, когда запас памяти, доступный в текущей главе, иссякает, персонаж может вспомнить и одно из отклонений прежнего хозяина тела. Приобретая это Преимущество, игрок выбирает любое умеренное отклонение. Спустя один раунд после того, как персонаж использует последнее очко Остаточных воспоминаний, игрок делает бросок Человечности своего Прометида. Если он получает хотя бы один успех, никаких отклонений у его персонажа не проявляется. В обратном случае отклонение остаётся активным до окончания сцены.

Невыносимая аура (••)

Требование: Прометид

Эффект: На инстинктивном уровне Пандорианцы избегают Азотной радиации этого персонажа. Хотя эффект такой радиации сохраняется и по-прежнему пробуждает их от Дрёмы, они предпочитают выбирать другие цели, которые смогут насытить их Пиромом. Если у них есть выбор - например, в случае, когда возле персонажа с Невыносимой аурой находятся другие Созданные, - Пандорианцы, скорее всего, нападут на других. Если Прометид оказывается единственным доступным источником пропитания, Преимущество не отпугнёт Пандорианцев, однако вычитет два пункта из их Инициативы при столкновении с Прометидом.

Ограничения по использованию Социальных Преимуществ

Существует несколько Преимуществ, которые Прометиды не могут приобретать или способны приобретать только со значительными ограничениями, в отличие от простых смертных.

- **Известность:** Прометид не может быть известен в обществе смертных. Напротив, Созданные куда чаще обретают дурную славу из-за своего Отторжения. Чтобы отразить известность своего Прометида среди других Созданных, игрок может приобрести Преимущество Репутации.

- **Наставник:** Обычно Наставником Прометида становится другой Созданный. Если же этот персонаж - простой смертный, Прометид должен быть чрезвычайно осторожен при любом обращении к нему и не должен посещать своего Наставника слишком часто, иначе эффект Отторжения подорвёт их отношения.

- **Слуги:** Прометиды не могут приобретать это Преимущество. Ни один смертный не сможет работать на него, не поддавшись влиянию Отторжения.

- **Статус:** Возможности Прометидов по обретению Статуса в смертном обществе строго ограничены Отторжением. Рассказчику следует запретить игроку доступ к этому Преимуществу, если только он не придумает убедительного оправдания тому факту, что его Прометид сумел добиться такой привилегии. Даже в этом случае Статус следует ограничить лишь первым, базовым уровнем.

- **Сногшибательная внешность:** Хотя Прометиды и могут приобрести это Преимущество, его эффекты влияют только на смертных, которые ещё не поддались влиянию Отторжения или находятся на одной из двух первых стадий этого разрушительного воздействия. Как только уровень Отторжения смертного прогрессирует до третьей стадии или выше, для человека становится уже неважно, как выглядит Прометид (хотя *Пленительная внешность* Галатеидов по-прежнему остаётся в силе).

FRANKENSTEIN

THE WRETCHED

Франкенштейн - Чудовища

Что делает человека человеком? Какие черты можно назвать поистине человеческими? Воплощает ли человек нечто большее, нежели сумму своих составляющих?

Потомки Франкенштейна поднимают эти вопросы одним лишь фактом своего существования. Обладая нечеловеческой силой и необузданным нравом, и в то же время страдая от своей дефективности и незавершённости, Франкенштейны становятся физическими воплощениями этих загадок природы. Последний вопрос они отражают в самом буквальном смысле, поскольку действительно состоят из груды человеческих органов и конечностей, сшитых вместе и оживлённых электрическим током. Они представляют собой лишь нагромождение плоти, пронизанной колоссальной силой, однако лишённой человеческой полноценности.

Невзирая на Отторжение, которое вызывают все Прометиды, следует помнить, что другие Созданные возникли в результате тёмных чудес, которые некогда подарили им жизнь. Увы, потомков Франкенштейна ждала другая судьба. Их Родоначальник был просто ошибкой, кошмарной смесью из множества оживлённых трупов.

Хотя за последние два столетия некоторые из этих реанимированных покойников проявляли себя не только в качестве монстров, над каждым из них довлеет одно и то же проклятие: они изгнаны из мира смертных, и они чувствуют это каждой клеточкой своего несовершенного тела. Члены семьи Франкенштейн вынуждены страдать от этого каждый день своей жизни.

Страдание делает многих из них настоящими извергами, хотя немало Чудовищ решают направить свой необузданный пыл и в творческое русло, используя свою нечеловеческую силу во благо. В своём роде некоторые из них становятся героями.

Желчь и Огонь смешиваются глубоко внутри их плоти, превращаясь в горячую, хаотическую субстанцию. Именно электричество - жидкий огонь алхимиков - даёт жизнь их Наследию. Все Чудовища представляет собой лишь коллекцию из разрозненных частей тел, кропотливо собранных вместе и выложенных на операционном столе - до того момента, когда механизм, предназначенный для их создания, не проведёт поток электричества через тело нового Франкенштейна. В потрясении он открывает глаза, чтобы увидеть мир, который уже начинает его отвергать. Но электричество остаётся внутри него, слабо потрескивая в его венах.

Отблески этого электричества можно увидеть в глазах любого Чудовища. Оно управляет их речью и даже наделяет этих созданий определённым красноречием, которое плохо вяжется с их Отторжением и обезображенностью. Огонь наполняет их разум. Хотя у них нет души, бушующее пламя - эта энергия вдохновения - буквально пронизывает их тела.

Не имея возможности отрицать правду о том, кем они стали, Франкенштейны всегда остаются неожиданно честными и открытыми существами, которые могут вызвать у собеседника даже больший дискомфорт, чем тот, которого следует ожидать от воздействия Отторжения. Они не могут лгать самим себе, а потому многие из них не видят причин обманывать и других. Они *видят* правду. Любой разговор они ведут напрямую к сути поднятого вопроса. Изящные формулировки и завуалированные намёки, как правило, не имеют для них никакого значения.

Будучи собраны из различных трупов, многие Франкенштейны кажутся неуклюжими. Части тел не всегда гармонируют друг с другом в тех местах, где, по всей логике, они

должны быть похожи одна на другую. Время от времени - и особенно в тех ситуациях, когда Франкенштейны страдают от Муки, - конечности могут даже работать друг против друга. Рука Прометида может попробовать совершить преступление, в то время как другая схватит её, чтобы остановить взбунтовавшуюся конечность. Равным образом, на время Муки мозг Прометида может оказаться попросту заперт в теле, которое ему больше не повинуетя.

По тем же причинам язык обычно с трудом даётся Чудовищам. Когда они пробуждаются в первый раз, их нередко ждут затруднения с воспоминанием языков, на которых говорили хозяева тел, сшитых теперь воедино. Какое-то время им может быть трудно формулировать свои мысли. Это жуткое состояние очень скоро проходит, однако некоторым - и особенно тем, кто так и не смог найти других Прометидов в ходе Паломничества - до конца жизни не удаётся выработать умение говорить внятно. Некоторые учатся общению самостоятельно или решают создать свой собственный язык совместно с другими Прометидами, которые тоже редко проводят время в компании цивилизованных людей. Неспособные обучаться хорошим манерам и современным идиомам, некоторые Франкенштейны используют архаизмы или короткие, грубые предложения, которые, тем не менее, хорошо передают смысл сказанного.

Смесь желчи и электричества постоянно подталкивают Франкенштейнов вперёд. Во время Паломничества им становится трудно остановиться. Не зная усталости и покоя, они почти никогда не впадают в апатию и нередко действуют с удивительной храбростью.

В поведении Франкенштейнов преобладает прежде всего холерический темперамент, и эмоциональные последствия его господства нетрудно проследить в деятельности этих Созданных. Доминирование желчи в их организме выражается в постоянном чувстве неудовлетворения. Они просто *должны* спастись от своего состояния. Большинство делают это желание основным двигателем на пути к Смертности, хотя некоторые пытаются найти и другие способы избежать своей проклятой сущности.

Они всегда чувствуют потребность в борьбе. Франкенштейны почти никогда не ищут лёгких путей. Если они нашли смысл жизни, значит, они нашли то, за что следует бороться. Борьба не всегда означает необходимость в физических столкновениях, хотя нередко дело оканчивается именно этим. Франкенштейны борются за обретение Смертности. Они борются за безопасность и помощь других Прометидов, с которыми они подружились. Они борются, чтобы выплеснуть ярость. Борются, чтобы забыть о безответной любви (а она всегда безответна - во всяком случае, до тех пор, пока они не найдут способ избавиться от влияния Отторжения). Они борются за то, чтобы быть услышанными среди других Прометидов. Наконец, всем Франкенштейнам приходится бороться со всплесками эмоций.

Увы, любые страсти, подстёгиваемые неудовлетворением, приводят к несчастьям. В случае с Франкенштейнами целенаправленность часто оказывается синонимом слепого упрямства. Чудовища слишком легко впадают в гнев. Услышав слова несогласия, они начинают думать о мести своему собеседнику. Постоянная тоска по недостижимой Смертности может заставить Чудовище откровенно завидовать простым людям, которые обладают самым прекрасным даром на свете и всё же не понимают, насколько прекрасны их жизни. Упрямство и зависть приводят к мстительности, которая лишь разгорается с каждой новой вендеттой. Неутолимый гнев приводит к насилию. Первое творение доктора Франкенштейна отличалось нечеловеческой яростью. Когда Мука впервые настигла его, он покалечил и лишил жизни не одного человека. И в этом вопросе потомство первого Франкенштейна мало чем отличается от своего прародителя. Когда кто-нибудь встаёт у них на пути, колоссальная ярость поднимается из глубин их сущности, подталкивая к ужасающим преступлениям.

Практически ни одно другое Наследие не происходит от Родоначалника, который казался омерзительным собственному создателю. Неудивительно, что большинство других Прометидов смотрят на Франкенштейнов свысока. В сворах, которые состоят из

Прометидов разных Наследий, Чудовищам приходится завоевывать уважение с огромным трудом. Несмотря на то, что у них нет упорства Таммуз, изящества Галатей, знаний Осирианцев и сверхъестественного видения Улган, они отличаются рвением к обретению превосходства над остальными.

А потому, несмотря на все свои ограничения и невзирая на обстоятельства, складывающиеся против них, Чудовища становятся лидерами или представителями своих подопечных не реже, чем члены любого другого Наследия.

Слабости Франкенштейнов служат им и другим Прометидам напоминанием о том, кем они остаются сейчас и кем могут стать в дальнейшем. Может, у них и нет душ, но у них есть сердца, горящие пламенем, и печень, полная желчи, и они не успокоятся до тех пор, пока их Паломничество не будет пройдено до конца.

Родоначальник: История Виктора Франкенштейна хорошо известна во всём мире. Литература и кинематограф сделали одарённого доктора и легенду о его создании одними из самых узнаваемых образов культурного периода, сменившего Просвещение. Даже самые непохожие критики соглашались с тем, что попытка Виктора Франкенштейна создать искусственную жизнь привела к порождению монстра. В отместку монстр превратил жизнь своего создателя в бесконечную пытку.

Методы Франкенштейна (смесь парацельсианской алхимии и науки периода Просвещения) попросту не должны были сработать. Но в результате странного совпадения, неожиданного открытия или проявления Божьей воли монстр открыл глаза - только чтобы увидеть, как его создатель отворачивается в омерзении. Франкенштейн хотел создать произведение искусства, нового Адама Кадмона, полноценного и прекрасного человека, родившегося без греха. Но то, что он сделал, было ошибкой.

Выбравшись из заточения, монстр попал в большой мир - но и там его ожидало лишь одиночество и отторжение.

Существо возненавидело Виктора за то, что он подарил ему жизнь, и в итоге поклялось отомстить. Но выбора у Чудовища не было. Куда бы он ни отправился, где бы он ни попытался наладить контакт с человечеством, его встречали со злобой и отвращением. В конечном счёте, не зная, куда пойти, существо возвратилось к создателю и начало молить учёного создать ему друга - невесту.

Самая распространённая версия этой истории повествует о том, что Виктору не удалось создать нового монстра, и он уничтожил наполовину собранное тело прежде, чем дал ему жизнь. По другой версии, он успел оживить её. Эта история заканчивается сценой, в которой Невеста с ужасом отворачивается от представшего перед ней монстра.

Как бы то ни было, в гневе Чудовище пригрозило семье Франкенштейна самыми страшными муками, а затем бежало. В течение следующих нескольких лет оно сосредоточилось на претворении своих обещаний в жизнь.

Хотя Чудовище и не убивало Виктора Франкенштейна своими руками, оно подтолкнуло его к поступкам, которые привели учёного к гибели. Франкенштейн бросился вслед за своим созданием в Арктику. К тому моменту, когда корабль английских первооткрывателей обнаружил его, он уже умирал от усталости и длительного пребывания на холодном воздухе. Большинство историй заканчивается тем, что Чудовище обнаруживает тело своего врага и уничтожает себя в приступе раскаяния.

В действительности, существо по-прежнему бродит по свету. В какой-то момент оно осознало, что может само создавать потомство. Возможно, оно научилось этому у самого Франкенштейна, следя за тем, как демиург работает над телом злополучной Невесты. Как бы то ни было, монстр создал других Прометидов. Искра Божественного огня, оживившая его плоть, изменила также его алхимическую натуру и понимание мира, наделив творение Виктора Франкенштейна способностью создавать новых монстров.

По словам самих Франкенштейнов, их Родоначальник создал Невесту своими руками, однако его попытка привела к трагическому результату. Вместо того, чтобы создать себе пару, он сотворил Пандорианца. И точно так же, как некогда монстр Виктора

Франкенштейна отравил жизнь своего создателя, Невеста и её многочисленное потомство стали преследовать его самого. По сей день они идут следом за ним, не желая оставить его в покое.

Согласно другим историям, монстр пытался создать себе братьев, сыновей или просто друзей. В каждой из этих историй создания Чудовища отворачивались от него точно так же, как некогда от него отвернулся его создатель.

Ярость и одиночество монстра по-прежнему заставляют его скитаться по свету. Наделённые сверхчеловеческой силой и непредсказуемым темпераментом, его потомки одновременно боятся и уважают своего Родоначальника.

Следует помнить, что Виктор Франкенштейн стал последним представителем своей династии – уж об этом его Чудовище позаботилось как следует. Тем не менее, сотворив новое Наследие, Виктор в определённом смысле продолжил свой род, поэтому семейная линия Франкенштейнов пока ещё не канула в небытие.

Другие прозвища: Поражённые молнией, Карлоффы (или Эльзы), Сшитые люди

Внешность: Все представители Наследия Франкенштейн созданы из множества трупов, сшитых воедино. Когда они принимают решение сотворить нового представителя своего вида, им необходимо подыскать лучшие части тела, какие они только могут найти. Обычно они предпочитают использовать в этих целях останки крупных и мускулистых людей.

В большинстве случаев части тела оказываются мало похожи одна на другую. Чудовище может иметь руки и ноги различных размеров, и хотя эти уродства лишь изредка становятся по-настоящему заметны со стороны, любой смертный, столкнувшийся с Франкенштейном, уже очень скоро начинает чувствовать в нём физическую асимметрию, даже если в действительности не видит никаких явных отклонений.

И даже когда их обезображенность не заметна смертным, Чудовища редко отличаются привлекательностью. Даже если они не уродливы, в их телах остаётся что-то нескладное. Те из них, кто похож на смертного хотя бы со стороны, всё равно напоминают асимметричный набор физических черт, которые могут быть привлекательны лишь по отдельности (например, мускулистые руки, изящные пальцы и благородный подбородок). Однако вместе бугрящиеся мускулы, непохожие друг на друга глаза или сальные волосы слишком уж бросаются в глаза окружающим.

В те краткие моменты, когда обезображенность Франкенштейнов становится видимой, многие из них начинают казаться огромными, как их Родоначальник. Другие могут и не отличаться высоким ростом, однако они всё равно начинают казаться массивными тушами со множеством жилок и толстых (обычно несоответствующих друг другу) мускулов. Волосы либо растут чересчур обильно, либо отсутствуют вообще. Одни Чудовища отличаются косматым волосатым покровом даже в тех местах, где они расти не должны. Другие обладают сальными, тонкими волосами, растущими только в некоторых частях тела. Наконец, есть и те, у кого волос нет вообще. Черты лица Франкенштейнов, как правило, отличаются внушительным видом, которым можно было бы любоваться, если бы они не были так ассиметричны. Обычно Чудовища обладают широкими ртами и крепкими зубами. У многих можно заметить слезящиеся глаза, которые либо слишком малы для своих глазниц и теряются под густыми бровями, либо слишком огромны и постоянно норовят вылезти из орбит.

Не у всех Франкенштейнов два глаза одного цвета.

Не у всех Франкенштейнов два глаза.

Обезображенность: Когда Франкенштейны используют свои силы, шрамы между различными частями их тела становятся видимыми. Разные части тела могут иметь различный оттенок кожи. Их могут скреплять огромные белые шрамы. Такие рубцы могут быть скреплены - иногда грубыми, старыми нитями, а иногда - стальной проволокой. В некоторых местах их плоть могут сдерживать вместе затянутые ремни из металла и кожи.

Когда они используют Пирос или направляют свои способности на изменение окружающей обстановки, становится видно, что тела некоторых Франкенштейнов вмещают в себя электрические терминалы, расположенные в самых неожиданных местах и выпирающие из сочленений между различными частями тела. Иногда это могут быть маленькие прутья из меди на тыльной стороне рук или даже болты, выпирающие из затылка, а иногда - небольшие медные шипы, торчащие прямо из скальпа. Маленькие металлические пластины могут сидеть под кожей у основания спины, в шее или в груди. Всякий раз, когда обезображенность Франкенштейна становится видимой, терминалы начинают искрить или даже пропускают целые электрические дуги через его тело.

Темперамент: Холерический (мстительный, амбициозный)

Элемент: Огонь оживляет Чудовищ, пронизывая их тела во время удара молнии или электрического контакта, давшего жизнь и Родоначальнику их Наследия. Огонь - элемент храбрости и вдохновения, гнева и убеждения.

Дарование: Колоссальная сила (см. стр. 117).

Пути Очищения: Франкенштейны практикуют все Пути Очищения. Тем не менее, в большинстве случаев они следуют Пути Очищения Купрума, покидая человеческое общество, беспрестанно напоминаящее им о непохожести смертных и Прометидов, и продолжая тренироваться до тех пор, пока они не будут готовы вернуть себе душу и присоединиться к человечеству, обретя мир с Природой.

Вместе с тем, Чудовищам легко даётся борьба с оппонентами - как абстрактными, так и физическими, - а потому они с равной готовностью вливаются в ряды практиков Станнума, направляя свой гнев на агрессию - оправданную или нет. Чудовища, практикующие Путь Очищения Олова, становятся грозными воинами, иногда приобретая черты героев и злодеев одновременно.

Всё тот же гнев, который подталкивает Чудовищ к практике Станнума, соблазняет многих из них на присоединение к практикам Флюкса. И тем не менее, большинство Франкенштейнов, узнавших адептов Флюкса в своих бывших товарищах, становится поистине неудержимы в стремлении уничтожить этих деградировавших Прометидов.

Редкие Франкенштейны встают на Путь Очищения Ртути. Их недовольство своим состоянием делает практику его изучения и совершенствования противоестественной в глазах большинства из них.

Создание персонажа: Франкенштейны могут отличаться хорошим развитием в любой из трёх категорий Атрибутов. Хотя их Внушительность редко достигает хоть сколько-нибудь заметного уровня, Чудовища могут быть на удивление красноречивы и зачастую имеют неожиданно высокий уровень Манипулирования и Самообладания. Грубое телосложение зачастую скрывает острый язык и ум. Путь Франкенштейна полон опасностей, а потому Физические Навыки зачастую становятся основными, как и Физические Преимущества. Социальные Преимущества довольно редки. Основным Преимуществом зачастую становится *Гигант*. Многие Франкенштейны созданы из больших частей тел, в то время как другие становятся крупнее в тот момент, когда реанимирующий поток Азота проходит сквозь них, наделяя их плотью мистической энергией.

Справедливость и Стойкость - самые распространённые Добродетели Франкенштейнов, в то время как Зависть и Гнев - ключевые Пороки их Наследия.

Концепты: Забитый ребёнок, одиночка с чистой душой, предсказатель конца света с уличным плакатом, учёный отшельник, исследователь, дух мести, сёрвайвелист, невеста (или жених) поневоле, лесной житель.

Реплика: *Я вовсе не твой Адам.*

Стереотипы

Галатея: Вы можете быть симпатичными, однако это не даёт вам никаких преимуществ передо мной. Будет лучше, если вы это запомните.

Осирис: Что заставляет вас быть такими самодовольными выродками?

Таммуз: Какой смысл в могуществе, если у вас нет цели?

Улган: Вы проводите так много времени, взаимодействуя с миром духов. Но как это вам поможет выжить здесь и сейчас? Как насчёт этого мира?

Вампиры: Ваши тела мертвы. Моё было мёртвым, однако теперь живёт. Кому из нас повезло больше?

Оборотни: Вы можете притворяться чудовищами, но вы не знаете, что это такое. Даже не представляете. Вы всегда можете превратиться обратно в людей.

Маги: Вы похожи на *него*.

Смертные: Перед вами лежат такие богатства, а вы даже не замечаете их. Вы пускаете всё по ветру.

GALATEA

muses

Галатея - Музы

Говорят, красота - поверхностное явление. Хотя иногда с этим можно поспорить, в случае с потомками Галатеи подобное утверждение зачастую содержит изрядную долю истины. Они красивы все до единого. Каждый из них - Адонис или Афродита. И всё же этой красоты недостаточно, чтобы удержать в узде Отторжение, отравляющее существование всех Прометидов. Её недостаточно, чтобы скрыть потрескивание Азота под кожей. Азот отвращает от них окружающих в той же мере, в какой несказанная красота привлекает их. Неудивительно, что самой распространенной реакцией на появление Муз становится удивление и смятение.

Подобно своему Родоначальнику, Галатеи созданы, чтобы любить и быть любимыми - во всех смыслах этого слова. Нужда в человеческом обществе движет многими из них. Увы, красота далеко не всегда означает принятие в смертном обществе. Многие музы попросту неспособны общаться с людьми, к которым они так хотят приблизиться. Безусловно, они привлекают внимание смертных, однако им так и не удаётся выразить то, что лежит у них на душе.

Доминирующим темпераментом их организма всегда оставалась кровь. Она подталкивает их к обществу смертных. Она же ведёт их через Паломничество. Несмотря на разочарования, Музы всегда отличались склонностью к оптимизму и продолжали надеяться на обретение смертности даже тогда, когда все обстоятельства складывались против них. Тем не менее, сангвинический темперамент склоняет их к легкомысленности и потаканию своим страстям даже в самые неподходящие для этого моменты.

Когда Мука начинает терзать их, Музы, как правило, причиняют себе не меньше вреда, чем окружающим. Иногда они действуют подобно животным, утомлённым жарой, унижаясь перед людьми в попытке приблизиться к ним без малейших признаков гордости и достоинства. И напротив, порой они утоляют свою потребность в компании грубой силой. Время от времени это им удаётся. Однако последствия таких действий могут разрушить даже те хрупкие, призрачные отношения, которые им удалось наладить с редкими смертными, к которым они смогли подобраться за всё это время.

Безусловно, некоторые всё же находят способ общаться с людьми. Кто-то решает показываться на глаза только избранным смертным и только в определённое время. Другие пытаются играть роль божественных вдохновителей - например, Непорочной Марии или какой-нибудь из богинь страсти. Некоторые из Созданных даже подозревают, что первую Галатею действительно оживила греческая богиня красоты, а может быть, это Галатея стоит за мифом об Афродите.

На протяжении всей истории человечества Галатеи вдохновляли людей на создание совершенных произведений искусства. Они всегда пытались соответствовать своему прозвищу, и порой это удавалось им в полной мере. По словам одной Галатеи, жившей во времена Шекспира, именно она вдохновила великого автора на создание неприступного образа Тёмной леди. Другая рассказывала, что она стоит у истоков творчества Гойи, и ужас, запечатлённый на картинах художника, на самом деле пропитан его впечатлением от Отторжения, смешанного с восхищением от красоты Галатеи. Достоверность этих историй сейчас не имеет значения. Важен только тот факт, что потомки Галатеи мечтают быть Музами в обществе смертных и зачастую прикладывают большие усилия, чтобы войти в эту роль. В глазах многих из них, простой попытки уже достаточно.

Тело - высшая ценность любой Галатеи. Они холят свою плоть и стараются выглядеть идеально. Они постоянно балуют себя, погружаясь в чувственные удовольствия. Тем не менее, хотя они могут принять участие и в сексуальных отношениях, они кажутся им холодными - не в последнюю очередь из-за стерильности самих Галатей. Несовершенство их тела - а именно неспособность познать теплоту любви и обзавестись потомством - становится источником величайших страданий для большинства из них.

Для того чтобы создать прекрасное тело Музы, необходимо приложить множество усилий. Когда Галатея решает создать потомка, она должна найти тело юного и прекрасного создания. Это тело не должно быть повреждено (и в частности, изуродовано обстоятельствами смерти). Затем Галатее необходимо бросить точно взвешенное количество жемчуга и извести на дно небольшой ванны, заполненной винным уксусом и ароматными травами. После этого она погружает труп в уксус, оставляя его на достаточно продолжительное время, чтобы плоть пропиталась смесью из минералов и консервантов. В конце ритуала она помещает тело перед собой и целует его, наполняя своё дыхание силой Азота. Именно это Божественное дыхание оживляет создание, отличающееся чрезвычайно холодной, стерильной красотой.

Отношения между Галатеидами и их созданиями зачастую приобретают напряжённый характер. Они жаждут любви и нуждаются в обществе, а некоторые в той же мере хотят обзавестись и потомством, друзьями или любовниками. Но увы - отношения между Созданными и их создателями легко оборачиваются лютой ненавистью. Зависимость друг от друга и страсть родителя к доминированию над потомком можно назвать одними из самых распространенных качеств всех Галатей. Создатели, обнаружившие, что потомки не отвечают их требованиям, зачастую подвергают созданных ими Муз унижениям и пренебрежению, невзирая на все свои идеалы.

Другие Прометиды считают Муз безответственными и эгоистичными - или просто высокомерными и холодными. Во многом это объясняется отвращением Галатей к любым проявлениям физического уродства, а ведь большинство Созданных безобразны в самом прямом смысле слова. Аналогичным образом, Галатеи считают Божественное дыхание, реанимировавшее их плоть, доказательством их божественного происхождения, богоизбранности или покровительства со стороны главного Интеллектуального Принципа. Остальным Прометидам не посчастливилось произойти от самих богов. В соответствии с мифами, которые старшее поколение Галатей рассказывает младшему, Пигмалион вовсе не был их демиургом - он стал лишь каналом, через который Божественное дыхание снизошло на них с Небес.

Тем не менее, когда Муза присоединяется к своре, нередко её саму изумляет та лёгкость, с которой ей удаётся сойтись с окружающими. Такие Музы не просто находят общество, которое может поддержать их на пути к обретению Смертности, но и сами помогают этому обществу своей верой в светлое будущее. Их ниша - вдохновение окружающих. Иногда у них получается вселить надежду даже в других представителей своего вида. И для других Прометидов такая способность оказывается достаточно ценной, чтобы они согласились терпеть их общество хотя бы какое-то время.

Родоначалник: Самая распространённая легенда о появлении Галатей вращается вокруг фигуры Пигмалиона. Устав от распутного поведения знакомых женщин, Пигмалион отказался от их общества в пользу уединённой жизни учёного. В свободное время он вырезал статую из слоновой кости, изображающую прекрасную женщину в натуральную величину. По мере того, как сменялись дни и недели, он всё сильнее влюблялся в статую, пока не начал рассматривать её как полноценную женщину. Он стал украшать её изящными одеждами, целовать её и даже спать с ней в постели. Однажды он вознёс мольбу к Афродите, попросив богиню создать ему пару из этой женщины. Афродита ответила на его молитву, превратив деву из слоновой кости в настоящую женщину, на которой и женился Пигмалион. У них родился сын Пафос, в честь которого греки называли весь остров, и уже от него пошла династия Пигмалиона и Галатеи.

Истории, которыми делятся друг с другом Музы, значительно отличаются от этой сказки. Согласно одной из версий, Пигмалион был одиноким мужчиной, который не мог найти себе женщину из-за бедности и отсутствия благородных манер. Всё больше и больше разочаровываясь в своей горькой доле, он стал искать возможности собственноручно создать жену, которая сможет его полюбить. Попытки использовать волшебство для оживления статуи из слоновой кости, глины и мрамора потерпели неудачу.

Успех ждал его только тогда, когда в окрестностях умерла самая красивая женщина острова. Проведя ритуал, которым Музы пользуются до сих пор, Пигмалион создал все условия для пробуждения своего творения и пропитал труп Божественным дыханием. Так появилась первая Галатея. Они были счастливы вместе, и хотя у них не могло быть настоящих детей, они сотворили Пафоса, ставшего первым истинным Прометидом Наследия Галатеидов.

Согласно другой истории, эта прекрасная дева была суженой другого человека, который привёз её на остров Пигмалиона из дальних земель. Рассказывают, что Пигмалион похитил её накануне свадьбы и увёз в отдалённый уголок острова. По одной из версий, он отравил её. Эта версия не объясняет, как он узнал о существовании ритуала. Возможно, он получил это знание от богов, которые не столько заботились о свершении правосудия, сколько наслаждались почтением, с которым к ним обратился этот смертный. По другой версии, она действительно полюбила Пигмалиона и захотела прожить с ним жизнь, но её убил укус ядовитой змеи. Если верить этой истории, Пигмалион отыскал фракийскую ведьму, которая научила его ритуалу воскрешения. Разумеется, он вернул не свою возлюбленную, а лишь новое существо в её теле, к которому он почувствовал неожиданное отвращение. Это была уже не та женщина, которую он любил.

Последняя история заканчивается особенно жутко. Галатея не помнила ничего о своей предыдущей жизни, но, несмотря на это, Пигмалиону не удалось взять её под контроль. Он слишком долго использовал её в качестве живой куклы, и она задушила его перед тем, как отправиться в странствие по всему свету. Незадолго до обретения Смертности она создала Пафоса.

Ни одна из этих историй не повествует о дальнейшей судьбе Пафоса. Кроме того, до сих пор не найдено доказательств, свидетельствующих в пользу этих легенд, если не считать редких слухов. Важно другое: Галатеиды действительно существуют. Впрочем, и по сей день можно услышать легенды о Пафосе, который прожил ещё не одно столетие. Даже если это и правда, все соглашаются, что он не мог дожить до наших дней.

Другие прозвища: Куклы, статуи, манекены. Старые Галатеиды могут обращаться к Музам мужского пола как к "Пафои", а к Музам женского пола - как к "Галатэай".

Внешность: Музы прекрасны - но эта красота строго привязана к представлениям о красоте, бытовавшим в обществе на момент их создания. Чтобы обзавестись потомком, Галатеиды ищут тела, соответствующие тем идеалам красоты, которые были в моде на момент их собственного пробуждения - а это значит, что красота их потомков будет несколько старомодной, хотя и неоспоримой. Люди всегда ценили симметрию тела, однако такие черты, как длина подбородка, линия носа и форма губ, постоянно меняют стандарты.

Чем старше Прометид, создающий Музу, тем больше вероятность, что внешность его потомка отстанет от современного идеала. Муза, созданная на пике славы Кэри Грант и Кэтрин Хепбёрн, может выглядеть как Клара Боу или Дуглас Фэрбенкс. Галатея, пробуждённая в конце 1990-ых какой-нибудь старой Музой, может иметь сходство с Элизабет Сиддал или Джейн Моррис.

Кожа тех Муз, которые были созданы из тел белых людей, всегда кажется немного бледнее, чем кожа окружающих людей. Вне зависимости от того, сколько времени они проведут на солнце, они никогда не смогут как следует загореть. Тем не менее, невзирая на этническое происхождение своего тела, любая Муза отличается здоровым румянцем.

Их фигуры поистине безупречны, а волосы отличаются густотой, насыщенностью и ухоженностью.

Они всегда выделяются. Их лица трудно забыть - и не только потому, что они великолепны, но и потому что они так непохожи на лица других красивых людей. Сила Азота делает их красоту тревожащей, хотя они остаются неотличимы от обычных людей, пока не используют Пирос. И всё-таки Отторжение превращает их очаровательные лица в маски, на которые невозможно смотреть без содрогания.

Говорят, что любовь и ненависть идут рука об руку. В случае с Галатеями это утверждение более чем оправданно. Их красота может внушать оба чувства одновременно.

Обезображенность: В те краткие моменты, когда обезображенность Галатеидов становится видимой, они кажутся искусственными, словно манекены и статуи. Их кожа отражает свет, как пластмасса, мрамор или тонированное стекло. Волосы принимают вид парика. Белая кожа может стать мертвенно-бледной или приобрести цвет голой кости. Напротив, смуглая кожа может стать чёрной, как концентрированный уголь, или тёмно-серой, словно покрытие чёрного дерева или тёмного янтаря. Наконец, их глаза становятся гладкими и неподвижными, как глаза куклы.

Оживляющее их Божественное дыхание также становится видимым. Его можно увидеть в форме прозрачных облаков, проявляющихся при движении Прометида - подобно тому, как можно увидеть дыхание смертного на морозе. Увы, эта особенность Галатей не зависит от температуры окружающей среды.

Темперамент: Сангвинический (храбрый, влюбчивый)

Элемент: Божественное дыхание, оживляющее Галатей, наделяет их элементом воздуха, к которому Музы чувствуют особую близость. Воздух - элемент истины и логоса, определяющего формы, образы и имена. Также это элемент понимания и суждения.

Дарование: Пленительная внешность (см. стр. 116).

Пути Очищения: Бережность, с которой Музы относятся к своим телам, подталкивают многих из них к совершенствованию и постижению своей натуры путём исследования Меркурия. Не меньшее число Галатеидов стараются приспособиться к человеческому обществу как можно быстрее, практикуя Аурум и имитируя жизнь простых смертных в качестве подготовки к обретению подлинной Смертности. Галатеи редко вступают на Путь Очищения Купрума, поскольку бегство из общества кажется им не слишком плодотворным.

Создание персонажа: Большинство Галатей выбирают Социальную категорию Атрибутов в качестве первичной, хотя они редко акцентируют своё внимание на развитии Социальных Навыков. Важно помнить, что, несмотря на всю свою красоту, Музы просто не знают, что им с ней делать. Куда чаще они развивают Физические Навыки: и Пафои, и Галатэай в равной степени ценят свои тела, а потому сосредотачиваются на их совершенствовании - иногда даже в ущерб всему остальному. Равным образом, они редко могут похвастаться Социальными Преимуществами, за исключением Сногшибательной внешности, которая часто встречается среди потомков Галатеи.

Человеколюбие и Надежда становятся самыми распространёнными Добродетелями Галатей, в то время как Похоть и Чревоугодие - ключевые Пороки их Наследия.

Концепты: Человек, перенёсший множество унижений, атлет, ожесточённый маргинал, гуру, модель для живописца, жонглёр, священник (или жрица), проститутка.

Реплика: *Я с радостью обезображу себя, если только взамен ты прикоснёшься ко мне.*



Стереотипы

Франкенштейн: Моя родословная восходит к богам. Вам же подарил жизнь простой человек. Различие очевидно.

Осирис: В вас есть та же божественная искра, которая горит и в нас. Мне это нравится. Если бы только вы не были так серьёзны!

Таммуз: Ваши каменные сердца не слишком-то отличаются от моего. Жаль, что вы так несовершенны.

Улган: Вы знаете силу страсти. Я уважаю это. Но вы лишены изящества.

Вампиры: Смерть, красота и боль - всё в одной куче. Даже не знаю, стоит ли мне испугаться или приблизиться к вам.

Оборотни: Почему вы решили стать такими уродливыми? Почему избегаете даже малейших проявлений изящества? Я вас не понимаю.

Маги: Я могу быть такой, как вы. Я должна быть такой, как вы.

Смертные: Посмотрите на меня. Посмотрите на меня! Почему вы не смотрите на меня?



OSIRIS

NEPRI

Осирис – Непри

И не будет у смерти собственной власти: потомки Осириса хорошо помнят это пророчество⁷. Они восстали из мёртвых - обновлённые и лишённые подлинных воспоминаний, однако живые, - и они знают, что они могут снова обмануть смерть. Они считают себя потомками бога мёртвых и ожидают, что другие Прометиды поверят в это и будут уважать их за это.

Они ведут себя как короли и королевы. Они дают указания. Они ожидают повиновения. И нередко добиваются его - не потому, что у них есть особые силы или потому что они отличаются необычайной внушительностью, а просто потому, что окружающим кажется, будто они знают, что делать. Их самоуверенность и спокойствие приличествуют водам самого Нила, в которые некогда было погружено тело первого Осириса.

Процесс сотворения нового Осирианца сформировался уже в те годы: Прометид должен подыскать тело - желательно благородного происхождения - и погрузить его в смесь ароматических трав, размешанную в речной воде. После того как тело будет пропитано ей, создатель разрезает труп на тринадцать частей специально подготовленным бронзовым ножом. Самую маленькую из этих частей он выбрасывает в знак того, что его потомок не обретёт целостности, пока не завершит Паломничество. От какой именно части тела откажется Прометид, целиком зависит от него самого. Большинство забирают ухо или палец. Другие - особенно из числа тех, кто создаёт потомка из гнева или отчаяния, - отнимают более видимые или важные части тела наподобие руки, носа или глаза. Наконец, некоторые вырезают гениталии - не столько из злого умысла, сколько из уважения к происхождению своего Родоначалника.

Создатель сплёвывает на тело, после чего собирает его заново, сшивая разрозненные части тела льняными нитями. Затем он берёт букет роз и пропитывает его Азотом - точно так же, как тысячи лет назад это сделала Изида. Он вырывает лепестки и кладёт их в рот восстановленного тела. По мере того, как челюсти усопшего начинают жевать и проглатывать лепестки, он всё больше и больше пробуждается к жизни. Как только они проникают в желудок нового Прометиды, вспышка Азота оживляет его мёртвую плоть.

Даже по критериям Прометидов Осирианцы редко испытывают тёплые чувства к своим создателям. Пробудившись, они флегматично взирают на мир, который кажется им отдалённым. Их нельзя назвать самыми сильными Прометидами и уж точно - самыми красивыми среди них, однако Осирианцы всегда были самыми уравновешенными из Созданных. Сдержанность, порождённая доминирующей в их организме лимфой, всегда остужает их пыл и предостерегает от неуместных порывов страсти или опасного безрассудства.

Увы, когда уровень лимфы становится слишком высок и Осирианец поддаётся давлению Муки, подобное хладнокровие приобретает опасные черты. По иронии судьбы, их сдержанность может вырваться из-под контроля, заглушив даже самые яркие эмоции. В таких случаях они становятся холодными, словно лёд, и оценивают ситуацию безо всяких симпатий, руководствуясь пугающим бесстрашием. В этом состоянии Осирианец может пожертвовать как своими друзьями, так и невинными смертными, попавшимися у него на пути, чтобы добиться своей цели.

⁷ Отсылка к "Посланию к римлянам" апостола Павла.

Стремления Осирианцев несколько отличаются от намерений остальных Прометидов. Они участвуют в том же Паломничестве и идут к той же цели, однако причиной, подталкивающей их к этому долгому путешествию, становится прежде всего желание узнать, какой приз ожидает их в конце. Они собирают знания и информацию, тщательно каталогизируя полученный опыт и даже порой записывая его в дневники для обучения других представителей своего вида.

Единственное, что может вызвать у Непри настоящую страсть, - это обнаружение Пандорианцев. Огромное количество Непри становятся Сентимани. Даже самые ранние мифы этих Созданных упоминают создание Пандорианцев и неизбежные последствия, которые влечёт за собой подобное преступление. Даже те Непри, которые следуют ключевым Путям Очищения, стараются выяснить как можно больше о Пандорианцах. Обычно они намерены уничтожить их. Большинству это даже удаётся. Однако нередко любопытство Осирианцев вкупе с врождённым бесстрашием останавливает их руку. Некоторые начинают экспериментировать с обнаруженными Пандорианцами, пытаясь тем самым выяснить что-нибудь новое о самих себе. Другие поддаются соблазну встать на Путь Очищения Флюкса, стараясь обуздать этих омерзительных и вместе с тем - поразительных созданий.

Другие Созданные глубоко уважают Непри и даже порой относятся к ним с восхищением. Осирианцы считают своё Наследие самым древним из существующих, и даже если другие Созданные не верят в их рассказы о своём божественном происхождении, они всё равно позволяют Непри занимать места лидеров и стратегов, к которым так стремятся Осирианцы. Тем не менее, будучи прирождёнными руководителями, они постоянно должны доказывать свою компетентность, поскольку другие Созданные ожидают от них несколько большего, чем от других.

В такой обстановке Осирис может легко возгордиться или впасть в апатию, однако именно здесь в дело вступает его отсутствующая часть тела, служащая постоянным напоминанием о несовершенстве каждого Созданного и о потребности идти дальше по пути своего Паломничества.

Если Осирису удаётся стать смертным, иногда он восстанавливает утраченную часть тела. Возможно, это зависит от его поведения во время Паломничества, хотя в равной степени это может определяться простым везением.

Непри знают, что они должны исцелиться - и речь идёт вовсе не о физическом исцелении. В лучшем случае они совмещают свой талант к самопознанию с хладнокровием и самоконтролем. В худшем они отрешаются от этого мира настолько, что без малейшего сожаления посылают товарищей на верную смерть. И та, и другая крайность вполне может проявляться в одном индивидууме в одно и то же время. Другие Созданные знают это, а потому стараются вести себя осторожнее, когда рядом оказывается кто-нибудь из потомков Осириса.

Родоначалник: Историю об Осирисе и Изиде рассказывают уже около 4000 лет. Она повествует о том, как Осирис, будучи ещё простым королём Египта, был утоплен и расчленён своим вероломным братом Сетом, который сам хотел править этими землями. Сет повелел разбросать части тела Осириса по всему Египту. К счастью, Изиды, сестра и жена Осириса, красота которой также могла подтолкнуть Сета на его преступление, была умелой колдуньей. Ей удалось собрать все части тела своего мужа за исключением гениталий. Она вынула все его органы, замотала труп в лоскуты ткани и обработала маслом, после чего он вернулся к жизни. Несмотря на отсутствие гениталий, Осирис как-то сумел дать жизнь сыну Хору, который затем сразил в поединке предателя Сета.

Со временем возвращение Осириса из мёртвых сделало его египетским богом - одним из нескольких, отвечавших за потусторонний мир.

Прометиды из Наследия Непри рассказывают ту же историю за одним небольшим исключением. Им известны другие детали чудесного воскрешения их прародителя. По их словам, Изиды была не столько верной женой, сколько хитрым манипулятором.

Возрождая Осириса, она знала, что его тело будет населять чужой разум. И она знала, что хотя он будет владеть рассудком и речью, память о его прошлой жизни уйдёт бесследно. Этого-то она и хотела, поскольку её конечной целью было правление. И она уверенно приближалась к этой цели, пока не создала совместно с Осирисом Хора. Сотворение нового Прометида было единственным способом порождения существа, которое напоминало бы сына - даже несмотря на отсутствующие гениталии Осириса.

В некоторых историях Хор описывается как второй представитель рода и истинный основатель Наследия, давший своим потомкам повод гордиться своим происхождением. Впрочем, более распространённая версия этой истории изображает Хора в качестве Пандорианца. В некоторых рассказах повествуется даже о том, что создание Пандорианца было идеей Изиды, которая сознательно намеревалась породить монстра, предназначенного для убийства Сета. Ястребиная голова, которую изображали на плечах Хора египетские художники в знак его темперамента и решительности, могла быть вовсе не символической.

Вне зависимости от того, был ли он Прометидом или Пандорианцем, Хор действительно сразил Сета. Однако он убил и саму Изиду - не то потому, что осознал, сколь опасной становится её деятельность для Осириса, а не то потому что он просто был необузданным монстром. Осирис, зависевший от Изиды гораздо больше, чем он подозревал, пренебрёг гласом рассудка и воскресил Изиду в качестве Прометида. Закончилось это плохо.

Осирианцы до сих пор спорят о том, кто же стоит у истоков Наследия. Все соглашаются с тем, что Изида решила создать новых чудовищ - вероятно, из-за дурного характера, который передался ей из смертной жизни. Те Непри, которые считают Хора Пандорианцем, верят, что в конце концов Осирис сформировал новый род, создав новых Прометидов в знак раскаяния за свои ошибки, после чего обрёл Смертность.

Другие Осирианцы считают, что их Наследие с благословения Осириса основал Хор, а сам Осирис создал другого потомка, Непри, чтобы стать смертным - и якобы уже от этого третьего (или четвёртого) Прометида пошла родословная Созданных, дожившая до сегодняшних дней. Непри часто рассматривается как второй Родоначальник, и многие Осирианцы даже предпочитают называть себя в его честь. Другие считают, что Непри - всего лишь ещё одно имя, данное египтянами жизнетворному дару Осириса. На этот аргумент принято возражать, что Непри отождествляется с Осирисом лишь потому, что он был истинным Родоначальником родословной, дожившей до наших дней.

Члены Наследия до сих пор боятся возвращаться в Египет. Глубоко под улицами Египта и в недрах пустынь скрывается множество древних секретов, включая одну из самых уродливых разновидностей Пандорианцев, большинство из которых напоминают звероголовых богов древности. Никто не знает, послужили ли образы древнеегипетских богов вдохновением для этих Пандорианцев или же это фигуры богов были созданы под впечатлением от Пандорианцев. Насколько известно самим Осирисам, до наших дней не дожил никто, кто мог бы ответить на этот вопрос.

Другие прозвища: Кадавры, Потомки Хора (впрочем, такое прозвище принимает столько же Непри, сколько и отрицает его).

Внешность: Когда Осирис решает создать нового представителя своего вида, он пытается найти тело, которое отличалось в жизни особой грацией и достоинством. Многие Непри отличаются высоким ростом, изящными пропорциями тела и лицами, которые редко считаются прекрасными, однако предполагают силу характера. Часто они обладают крепким подбородком, решительно сдвинутыми бровями, тяжёлой челюстью и тёмными, проницательными глазами.

Даже если не говорить о проявлениях обезображенности, иногда смертные могут заметить, что у Осириса отсутствует та или иная часть тела - хотя это и зависит от конкретного Прометида. Как бы то ни было, пусть даже человек с отсутствующим глазом

или мизинцем будет привлекать к себе ненужное внимание, едва ли его сочтут по-настоящему безобразным.

Обезображенность: В момент проявления обезображенности кожа Осириса становится сухой и стянутой, словно кожа трупа. Губы напрягаются и растягиваются, обнажая жёлто-коричневые зубы в усмешке покойника. Мышцы и жир кажутся атрофированными, иногда придавая Осирису вид разлагающегося скелета. В тканях - там, где они успели прогнить – иногда зияют отверстия. Равным образом, их тела могут казаться кожистыми или высушенными. В зависимости от того, было ли забальзамировано тело Осириса, кожа Непри может принять синеватый или зеленоватый оттенок, или, напротив, стать тёмно-коричневым, словно египетская мумия.

В момент проявления обезображенности рана, оставшаяся на месте недостающей части тела Непри, может стать видимой, даже если обычно её невозможно заметить. Равным образом, если обезображенность настигает Непри, идущего с открытой грудью, окружающие могут заметить швы в тех местах, где его органы были извлечены или заменены чем-нибудь ещё.

Как ни странно, даже будучи затхлым, запах Осирианцев не вызывает ассоциаций с запахом разложения. Напротив, они пахнут лимоном и высушенными розами.

Темперамент: Флегматический (спокойный, бесстрастный)

Элемент: Осирианцев приводит в движение элемент воды - а первоначально и воды самого Нила, в которых захлебнулся Осирис. В случае с Прометидами вода становится элементом рассудка и беспристрастного наблюдения, восприятия и интуитивной мысли. Также вода - элемент холода, порождающий бессердечие и привычку использовать других в качестве живых инструментов, не принимая в расчёт их собственные интересы.

Дарование: Воскрешение (см. стр. 116-117).

Пути Очищения: Многие Осирианцы равнодушны к практике Купрума, не в последнюю очередь потому, что Путь Очищения Эго наделяет их особым талантом в обращении с Метаморфозисом - Трансмутацией, нашедшей особое почитание среди Непри. Вместе с тем, немало других Осирианцев решают взяться за практику Феррума, чтобы усовершенствовать свою мёртвую плоть.

Тем не менее, мало кто из Осирианцев практикует Станнум. У большинства из них нет желания кому-то мстить. Их "естественные" мотивы подталкивают их к другим целям.

Среди самых опытных практиков Сентимани множество принадлежат именно к этому Наследию. Возможно, отчасти это связано с высокомерием Непри, которое вызвано верой в своё божественное происхождение. Или они до сих пор несут в себе нрав Изиды, которая стала одной из самых ранних и увлечённых практиков Флюкса в истории человечества - или даже первым из них.

Создание персонажа: Осирианцы мало похожи друг на друга. Среди них можно увидеть и нелюбимых учёных, и крепких атлетов, и одарённых ораторов. Они могут выбрать любую категорию Атрибутов в качестве основной. Равным образом, нет какой-либо одной категории Навыков, которую они бы предпочитали больше других. В целом, Непри известны среди Прометидов своей способностью к запоминанию информации, вследствие чего многим из них свойственна Эйдетическая память.

Воздержанность и Благоразумие - самые распространённые Добродетели Непри, в то время как Лень и Гордыня становятся ключевыми Пороками их Наследия.

Концепты: Археолог, атлет, безумный родитель, наблюдатель за призраками, охотник на Пандорианцев, хранитель знаний, гробовщик, принц, солдат.

Реплика: *Даже святые трепещут предо мною. Скажи мне, почему я должен тебя уважать?*

Стереотипы

Франкенштейн: У меня не хватает только одной части тела. У вас не хватает чего-то фундаментального. Мне вас жаль. Действительно жаль.

Галатея: Вы ещё очень самонадеянные и незрелые создания. Поговорим, когда вы подрастёте.

Таммуз: Так, так. Рабы или варвары: интересно, кем же вы станете?

Улган: Похоже, вы ищете себе подручных, которые выполнили бы всю работу за вас. Такой подход обречён на поражение.

Вампиры: Да, я похож на вас. Но у меня есть надежда. У вас - только кровь.

Оборотни: Вы сбиваетесь в стаи, в то время как я иду по жизни один.

Маги: Вы даже не понимаете, чем занимаетесь. Вам не понять, что такое смерть, пока она не настигнет вас.

Смертные: Вы так слабы и неблагонадёжны... однако у вашей жизни есть смысл. Почему мир устроен именно так?

tammuz

golems

Таммуз - Големы

На земле до сих пор существует рабство. Людей покупают и продают каждый день, принуждая к существованию безо всякой надежды и смысла, а порой даже заставляя их торговать своим телом или выполнять чёрную работу за других. Существуют и те, кто сам заковывает себя в цепи наркотических галлюцинаций, религиозных догм, криминала или испорченных отношений. В этом мире существует множество видов рабства - и в нём живёт очень много рабов.

Таммуз говорят, что рабство - всего лишь иллюзия, и любой может считать себя свободным, если только у него есть душа. Наличие души означает жизнь за пределами материального существования.

У Големов нет души - и поэтому они говорят, что пока не свободны. Они привязаны к физическому миру и не могут рассчитывать на возможность делать выбор и жить в вечном царстве загробного мира, не обретя Смертности - то есть не получив души.

В глазах некоторых душа подразумевает вечную жизнь после смерти, возникновение Новой Земли и Новых Небес. Другие считают, что она даёт шанс перевоплотиться, заняв свою нишу в великом колесе жизни. Кто-то просто рассчитывает жить вечно, преобразуясь в материю и энергию в ходе космического цикла. (*“Когда их белые кости истлеют, они во звездах растворятся, сойдя с ума, они свой разум сохраняют, в пучину погружаясь, чтобы воспрянуть вновь”*). Не имея души, они не чувствуют за собой и права на загробную жизнь, которая позволяла бы им надеяться на лучшее будущее. У них нет второго шанса в жизни. Будучи живым осквернением Матери Природы - учитывая эффект Отторжения - они выброшены из вселенского цикла вечного возобновления.

Тем не менее, вопрос свободы волнует Големов и в земном отношении. Первый Таммуз был создан, чтобы всю жизнь оставаться рабом. Хотя ему удалось убежать, многие из его потомков становились рабами на протяжении всей истории человечества, подчинённые чёрной магией и вынужденные засыпать и пробуждаться по прихоти смертных.

Созданные из мёртвых тел и пронизанные силой Земли, Таммуз переняли характер глины, которая подарила им жизнь. Они отличаются редким упорством во всех отношениях. Часто они отличаются беспристрастностью, целеустремлённостью и способностью преодолеть множество трудностей и унижений, прежде чем потерять самообладание.

Но как и сама земля, они способны обрушить на врагов молниеносную и сокрушительную ярость. Таммуз редко проявляют сильные чувства, однако когда они это делают, окружающим следует ожидать настоящей бури. Поддавшись Муке, Голем буквально взрывается. В отличие от Франкенштейнов, Мука которых выражается в актах мести и отравления чужой жизни, разгневанные Таммуз переходят к бессмысленной резне, оставляя позади себя разорванные фрагменты мебели, зданий и даже людей.

В глазах Таммуз Мука - просто ещё одна форма рабства, символ того, что они ещё не достигли того, что должны были обрести. Это ещё один стимул, подталкивающий их к борьбе, и эту борьбу они ведут терпеливо и непреклонно. У них нет времени на аналитический подход Осирианцев или мистические ритуалы Улган. Они просто продолжают идти, пока не обретают Смертность наряду со свободой, которой они так жаждут. Эту целеустремлённость, способность идти вперёд, невзирая на все препятствия,

можно назвать чертой каждого Голема, и она позволяет им опередить даже тех, кто значительно превосходит их в знаниях и умении.

Обычно Таммуз отказываются создавать других рабов, хотя все они понимают, что это необходимо для обретения свободы. Эта злая ирония не обошла стороной ни одного из них. Тем не менее, когда Таммуз действительно создаёт других представителей своего вида, он изо всех сил старается объяснить своему потомку, каким ему следует быть и кем он должен стать в итоге.

Они ищут тела выносливых, крепких людей, потому что раб должен быть сильным, чтобы пережить ожидающие лишения и сохранить свою личность, добившись в конечном итоге истинной свободы. Чтобы создать нового Голема, Таммуз переносит труп в место, в котором находится много сырой, глубокой земли. Затем на маленьком листке бумаги он записывает слово силы, которое вспоминает интуитивно, однако которое невозможно произнести или написать где-либо ещё. Некоторые Таммуз считают, что это одно из имён Бога, хотя никто не может быть в этом уверен. Слово пронизывает бумагу силой Азота. Создатель кладёт бумагу под язык мертвеца и подготавливает тело к рабству каким-нибудь символическим способом - например, тщательно выбрив ему голову, поставив клеймо или проткнув ухо железной серьгой. Затем он хоронит тело и оставляет его на день, неделю или даже месяц. Только когда к новому Голему перейдёт сила земли, он сумеет прорыть себе путь на поверхность.

Попав в этот мир, Голем какое-то время просто молчит. Он понимает язык и может читать и писать, однако первое время он остаётся нем. Даже когда к нему возвращается голос, обычно он принимает решение молчать и дальше. Таммуз может говорить подолгу, если он этого захочет, но Големы редко бывают в таком настроении. Они не видят смысла в пустой болтовне и у них нет времени ни для бессмысленных разговоров, ни для сценического искусства. Когда они наконец прерывают своё молчание, они следят за каждым словом, которое говорят. Большинство Таммуз могут сказать одним словом больше, чем другой Прометид - пятидесятью.

Другие Созданные иногда относятся к Големам с лёгким презрением. Многие Галатеи считают их грубыми и незавершёнными. Осирианцы видят в них высокоэффективную грудку мускулов - и не более того. Но они просто недооценивают личность Таммуз. Не соглашаясь служить никому - ни смертному, ни Прометиду, - они отказываются быть рабами. И будучи вполне завершёнными по своей природе, они и сами всегда заканчивают то, что начинают.

Родоначальник: Из пяти историй, связанных с Наследиями Прометидов и объясняющих их зарождение, легенды Таммуз считаются самыми противоречивыми и туманными.

Самая распространённая история повествует о пражском раввине Лёве Бецалеле, который слепил человека из глины где-то в 15-ом столетии. Существует множество вариантов этой истории. В каждой из них рассказывается о том, как он дал чудовищу жизнь, написав одно из имён Бога на листке бумаги и поместив его под язык Голема, после чего оживил его, нацарапав на лбу создания слово "Эмет" (что на иврите означает "Истина"). Каждую ночь он стирал первую букву слова "Эмет", превращая его в "Мет" (то есть "Смерть"), чтобы усыпить Голема.

Раввин Лёв держал создание под абсолютным контролем, пока одной ночью не забыл стереть первую букву. Тогда создание обрело разум. В ярости оно пронеслось по улицам Праги, поджигая дома и вызывая чудовищные разрушения. Раввин нашёл существо и извлёк имя Бога у него изо рта. Он похоронил его под синагогой, где тот покоится до сих пор. Однако в легенде упоминается, будто Голем просыпается каждые 30 лет, чтобы снова выйти на улицы города.

И знатоки фольклора, и сами Таммуз хорошо помнят, что Лёв был далеко не первым, кто управлял Големом. Таммуз считают, что этот раввин, живший всего несколько веков назад, не создавал Голема, а просто узнал о существовании их Наследия. Задолго до этого

великий маг, которого Таммуз иногда идентифицируют как библейского пророка Даниила, создал колдовскую формулу, которая смогла бы удерживать Големов в вялом, практически неосознанном состоянии вечного служения. Зачем ему это понадобилось, остаётся неясным. В то время как некоторые оправдывают действия Даниила благородными целями - вроде защиты изгнанного народа, - другие видят в этом лишь проявление эгоизма самого мага.

Как бы то ни было, именно эту формулу обнаружил Лёв. Когда он забыл усыпить Голема в очередной раз, заклятье рассеялось и Таммуз вырвался на свободу.

Некоторые Таммуз считают, что это заклятье работало только на Големов, находящихся под воздействием Муки. Другие считают, что оно контролирует Пандорианцев, к которым они причисляют и знаменитого, но лишь отчасти разумного Голема Праги. В любом случае, не известно ни одного заклинателя, который бы воспользовался этими чарами хоть раз на протяжении следующих пяти веков. Если бы кому-нибудь из Таммуз удалось обнаружить письменную копию этой формулы и понять, что он держит в руках, он уничтожил бы её безо всяких раздумий, вне зависимости от того, на что в действительности было направлено это заклинание. Мысль о том, что власть над Пандорианцами или Прометидами может перейти в руки смертного, просто невыносима для Големов.

У этой истории есть и дальнейшее продолжение. Говорят, Даниил узнал о существовании Големов, когда путешествовал в изгнании по Вавилону. К тому моменту Таммуз существовали уже не одно столетие. Люди верили, что вавилонский бог Таммуз умер, однако был возвращён из потустороннего мира и воскрешён Иштар, богиней магии и судьбы.

Големы полагают, что это воскрешение и положило начало их роду. Первый Таммуз стал Родоначалником их Наследия. Но по их словам, в настоящей жизни он был вавилонским фермером, который славился огромным ростом и колоссальной силой, однако погиб ещё в молодом возрасте в результате несчастного случая. Иштар (или, по некоторым источникам, Инана) была колдуньей, которая решила создать себе раба и выбрала для этой цели тело погибшего фермера. По другой версии, колдуньей была особа благородных кровей, которой приглянулся могучий фермер. Но он отверг её, и она приказала убить своего обидчика.

В обеих версиях этой истории женщина нашла способ вернуть его к жизни. Проведя ритуал, который до сих пор практикуют члены Наследия для создания новых Големов, она воскресила Таммуза как своего раба.

Какое-то время он выполнял указания своей госпожи. По одной из версий, Иштар очень быстро устала от своего раба и освободила его, вернув ему волю. Согласно другой, Таммуз просто вырвался из-под контроля Иштар и сбежал, разрушив её дворец.

В большинстве историй дальнейшая судьба Иштар не упоминается. Тем не менее, по одной легенде, Таммуз убил её и повесил труп на крюке в самом центре Вавилона. Затем он в гневном порыве промчался по улицам города. Вырвавшись на свободу, он, тем не менее, так и не покинул родных краёв. Но избавившись от ненавистного рабства, он создал нового Прометида - Небу. Именно Небу отправился странствовать по земле - и именно он основал полноценное Наследие Големов.

Некоторые Непри, знакомые с легендами о происхождении Таммуз, указывают на тот факт, что в эзотерических кругах имя Иштар рассматривалась как одно из имён Изиды. Они полагают, что их Наследия могут иметь общего демиурга. Услышав об этом, Големы всегда выражают резкое несогласие - не в последнюю очередь потому, что Непри занимают места перворождённых в этой предполагаемой родословной, а потому имеют определённое превосходство над своими "сородичами".

Некоторые Таммуз утверждают, что создателем первого Голема стал пророк Даниил или другой старейшина, скитавшийся по вавилонской земле во время изгнания. Некоторые даже считают себя представителями отдельного Наследия, основанного

раввинами в начале средних веков. Даже если они действительно происходят от другого Родоначалника, между ними и их вавилонскими предшественниками не прослеживается никакого различия. Эти Големы имеют одинаковые качества и предпочтения независимо от своего происхождения.

Другие прозвища: Глиняные люди, Незавершённые.

Внешность: Большинство Големов отличаются высоким ростом и хорошей комплекцией. Некоторые кажутся отвратительными. Другие красивы в своей отрешённости. Большинство обладают самой обычной внешностью.

Первый Таммуз был создан для рабского труда, и хотя Големы постоянно движутся к обретению свободы, для них всегда было важно, чтобы потомки помнили, кем они рождены. Только это может заставить их по-настоящему вложиться в достижение своей цели, стать теми, кем они могут быть на самом деле. Многие Големы наделяют своих потомков рабскими символами. Одни бреют их налысо. Другие выжигают на их телах татуировки, которые постоянно напоминают им, что пока они не обретут истинную свободу, им суждено быть рабами своей проклятой сущности. Некоторые могут просто продеть через ухо потомка золотую серьгу - символ рабства, бытовавший в Вавилоне в те годы, когда на свет появился первый Таммуз.

Тем не менее, хотя серьги, татуировки и бритые головы могут привлечь внимание в некоторых городских кварталах, их трудно назвать по-настоящему странными в обществе смертных.

Обезображенность: Когда обезображенность Голема становится видимой, со стороны начинает казаться, будто Таммуз покрыт глиной. Иногда в ней можно заметить трещины, которые уходят в их плоть на несколько дюймов, но так и не заполняются кровью. Всё это создаёт впечатление, будто Таммуз действительно сделан из глины. Кроме того, их плоть источает запах сырой глины или свежевскопанной земли.

Волосы - если они вообще у них есть - как правило, спутаны и зачёсаны назад. Глаза похожи на тусклую чёрную гальку. На лбу у некоторых можно заметить символы, вырезанные на коже, покрытой слоем глины, и освещённые вспышками электричества. Эти символы всегда указывают на какое-нибудь значимое для Прометида понятие ("жизнь", "свобода", "надежда", "истина"), написанное на иврите, енохианском языке или попросту в форме вавилонской клинообразной письменности.

Темперамент: Меланхолический (самосозерцательный, ранимый).

Элемент: Каждый Големом движет элемент земли. Земля - фундаментальный источник жизни и человечности. Глина, из которой был слеплен Адам, является символом изобилия и рождения мира. Земля олицетворяет терпение, свойственное неподвижному камню. С другой стороны, не следует забывать и о мощи, которой наделена земля. Она способна породить и сокрушительные землетрясения, и дикую ярость вулкана.

Дарование: Титаническая выносливость (см. стр. 117).

Пути Очищения: Таммуз часто считают себя идеальными практиками Железа. Феррум прекрасно взаимодействует с физической стойкостью Големов. Также многие из них практикуют Станнум, пытаясь направить свой праведный гнев в плодотворное русло и вызвать тем самым благоприятные изменения.

Големы редко встают на Путь Очищения Купрума. Больше всего на свете они хотят стать свободными, но большинству из них нужна свобода передвижения среди смертных. Мало кто из них собирается прятаться. Равным образом, они редко обращаются к преобразованию формы. По их словам, тело есть тело, и его следует совершенствовать и беречь, но не искажать.

Таммуз чрезвычайно редко становятся Сентимани. Путь Очищения Флюкса и его акцент на контроле других существ кажется большинству из них некомфортным. Даже при том, что Пандорианцы всегда оставались жуткими монстрами, глядя на них, Таммуз понимает, что мог и сам оказаться на их месте.

Создание персонажа: Физические Атрибуты почти всегда становятся первостепенными Атрибутами Голема. То же касается и Физических Навыков. Зачастую Таммуз отличаются высокими показателями Выносливости и Силы. Склонность к высокой Решительности и Самообладанию также достаточно распространена.

Многие Големы пользуются Преимуществом *Крепкая спина*.

Наиболее распространёнными Добродетелями среди Таммуз считаются Стойкость и Воздержанность, отражающие их способность терпеть и преодолевать трудности, пока они не навалятся на них разом. С другой стороны, когда Таммуз наконец теряет контроль над собой, его ярость приобретает поистине ужасающие черты. Потому Гнев - один из самых распространенных Пороков в Наследии Големов. Между тем, одержимые смертной свободой, Таммуз отличаются восторженным отношением к принадлежностям смертной жизни. Чувственный опыт и связанные с ними знания имеют для них большое значение, и в конечном итоге некоторые из них просто теряют голову. Неудивительно, что Жадность - ещё один широко распространённый Порок среди Големов.

Концепты: Телохранитель, дворецкий, беглый раб, мастер побега, партизан, политический активист, городской бугимен.

Реплика: *Ничто не вечно, но некоторые вещи длятся уж слишком долго.*

Стереотипы

Франкенштейн: Почему вы всё время такие сердитые?

Галатея: Вы слишком много улыбаетесь.

Осирис: Не думайте, что вам удастся загнать меня в ярмо.

Улган: Я не могу вам доверять. И не буду.

Вампиры: Мёртвые. Голодные. Лишённые надежды на спасение. Я вас понимаю.

Оборотни: Вы подчиняетесь диким животным.

Маги: Держите свои знаки и символы подальше от меня. Я не буду вам служить.

Смертные: Вы свободны, но вы этого не знаете. Я же *стану* свободен - и буду об этом помнить.

ULGAN

THE RIVEN

Улган - Растерзанные

Исследователям шаманских культур хорошо известно, что судьба шамана всегда рассматривалась как мистическое призвание, а не простой выбор роли. Шамана выбирают другие - нередко против его собственной воли. Обычно его ожидает инициация через тяжёлое испытание. Его может посетить видение, в котором он проникает сквозь спиритическую завесу в мир духов. Или он может почувствовать себя так, словно его разорвали на части и собрали заново.

В случае с Растерзанными - Прометидами, ведущими свою родословную от первого Улгана или Орфея, - это событие происходит на самом деле. И они не хотят, чтобы такое произошло ещё раз.

Заброшенные в спиритическое царство Сумрака по чужой воле, многие Улганы впоследствии сообщают, что их первое воспоминание об этой жизни: сильнейшее чувство, будто их разорвали на части. Никто из них не хотел появиться на свет в агонии. Никто из них не хотел жить одной ногой в мире смертных, другой - в мире духов. Любому Улгану прекрасно известно, что он лишён *Кут* - души. Её отсутствие создаёт ужасающую пустоту внутри него, и именно эта пустота заполняется нематериальной субстанцией Сумрака - эктоплазмой, которая скрепляет фрагменты его тела друг с другом и вынуждает Улгана поддерживать связь с миром духов.

Жизнь Улгана - худшая разновидность *призвания*, и большинство из них рассматривают своё состояние как тюрьму. Тем не менее, они знают, что для преобразования своего Азота им необходимо оставаться шаманами и иметь дело с духами, от которых они так хотят убежать. Будучи шаманами, Растерзанные становятся профессионалами своей сферы, насколько подобное определение может относиться к ожившему труп, наполненному алхимической эктоплазмой. Как бы то ни было, при общении с духами нельзя давать им почувствовать своё отношение к их миру. Улганы всегда чрезвычайно вежливы в обращении с духами. Они тратят немало времени на то, чтобы выучить правильные формы обращения, и всегда заботятся о том, чтобы их переговоры проходили в максимально любезном ключе.

Улганы прекрасно знают, что все эти "дипломатические переговоры" выглядят для посторонних подобно безумным дионисийским ритуалам и диким пляскам. Нередко эта ирония обращается против самих Улганов. Ещё на заре истории они выяснили, что большинство духов, с которыми им приходится иметь дело, не имеют чувства юмора и не понимают сарказма. Впрочем, порой Растерзанные наслаждаются тем, что могут сколько угодно насмехаться над духом, не давая ему понять, что в действительности они его дурачат.

Ту же привычку относиться к окружающим с лёгкой насмешкой они переносят и на своих компаньонов. Они никогда не отпускают шуток как таковых, однако существование всех Растерзанных переполнено мрачной иронией и сардоническим, висельным юмором.

Среди остальных Прометидов Улганы всегда оставались загадкой. Они пользуются своими способностями с удивительной частотой и уверенностью, хотя и сами этого не хотят. Они борются за обретение Смертности с тем же рвением, что и другие Созданные, но их отличие очевидно. Не чувствуя в себе энергии воздуха, земли, огня или воды, они следуют тому, чего не существует в этом мире. У них нет страстей Франкенштейна, спокойствия Осириса, упорства Таммуз или надежд Галатеи. Их удел - интуиция, способность видеть то, что не могут (или не хотят) видеть другие.

Их отношения с духами постоянно уводят их всё дальше от человечества, даже если цель этого взаимодействия направлена на сближение с людьми. Растерзанные утверждают, что когда кто-нибудь из них становится смертным, духи в их плоти бьются в истошном крике. По их словам, каждый Улган, завершивший Паломничество, забирает с собой часть мира духов, пронося её в смертное существование и даже в сам человеческий род. Обретая Смертность, они делают ещё шаг к сближению мира духов и мира смертных. Впрочем, сами Улганы стремятся вовсе не к объединению Ада и Рая. Куда скорее они хотят равноправного существования Ада, Рая и Земли.

Самые циничные из Растерзанных утверждают, что духовная материя, переходящая в человеческую кровь, когда бывший Улган становится смертным, вырывается из него при первой удобной возможности. Дети Искуплённого Улгана становятся первыми кандидатами на посмертное превращение в новых Улганов.

Когда приходит время создавать нового Прометида, Растерзанные ищут труп, отличающийся врождённой близостью к миру духов (бесчеловечные или отчаявшиеся Прометиды могут отыскать живого человека с подобной чертой и убить его самостоятельно). Он вдыхает в труп эктоплазму, покрывая его духовной энергией, после чего эктоплазма растворяется в царстве Сумрака, забирая тело с собой. Благодаря способности проникать в эфемерные сферы, Улган призывает духов самостоятельно либо убивает собаку с золотистой шерстью или верховую лошадь для того, чтобы крики животного сделали его работу. Духи разрывают тело на части. Затем они уходят. Тогда создатель вступает в Сумрак и восстанавливает тело, собирая его разрозненные фрагменты. Он исторгает ещё больше эктоплазмы, на этот раз наполняя её Азотом. Божественный огонь исцеляет тело, скрепляя его воедино и оживляя в качестве нового Прометида.

Его потомок становится шаманом в традиционном понимании первых Улганов. Ему приходится общаться с духами, чтобы когда-нибудь избежать их постоянного присутствия. А чтобы избежать их присутствия, он должен внести свой вклад в обрушение стен между двумя мирами. Его материальная оболочка скреплена субстанцией небытия. Он знает, что само его существование наполнено горькой иронией, и, единственный среди Прометидов, он делает эту иронию очевидной для всех. Он знает, что его роль в их обществе незаметна. И одновременно он знает, что его роль в их обществе чрезвычайно важна.

Улганы указывают на парадоксы существования Прометидов. Они могут подарить суровое и болезненное, но всё-таки *облегчение* Прометидам, уставшим от бесконечных препятствий. Они объясняют другим важность их преодоления. И они же подчёркивают значение их пути.

Родоначальник: В древних кочевых племенах Сибири Улган считался одним из богов - создателем человека и наследником Тенгри (хотя иногда Улгана и Тенгри считают ликами одной сущности). Среди его созданий был некто по имени Эрлик. Однажды Улган увидел комок земли с человеческим лицом, плывущий вниз по реке. Он вдохнул в него жизнь, и какое-то время они оставались друзьями. Но Эрлик был полон тщеславия и амбиций, что сбilo его с истинного пути. Улган сослал Эрлика в загробный мир, где тот вошёл на престол.

Эрлик стал первым представителем Кара Кам - чёрных шаманов, ведущих дела с миром духов. Он рассказал другим Кара Кам, как разрушить стену между двумя мирами. Главным условием для выполнения этой задачи стала способность видеть мир духов. Для этого каждый из Кара Кам подвергся инициации, в ходе которой ему грезилось, будто потусторонние слуги Эрлика утащили его в нематериальный мир и там разорвали на части, чтобы затем собрать снова и наделить его сверхъестественной силой. Когда Кара Кам пробудились от этой грёзы, они обрели способность говорить с духами и касаться их.

Сами Растерзанные придерживаются самых разных взглядов на эту историю. Согласно одной из их версий, Кара Кам всегда существовали среди людей - традиции шаманизма

сопутствовали развитию общества смертных с самого зарождения человечества, - и один из них (возможно, именно он стал известен под именем Тенгри), нашёл способ сотворить раба, которого растерзали, а затем оживили духи. Для этого он прибёг к мистическим силам, указавшим ему на Улгана - человека из его деревни, который, сам того не зная, хранил в своём теле спиритическую энергию.

Шаман живьём забросил его в царство Сумрака. Обитавшие в этом мире демоны растерзали его на части, и всё это время он оставался в сознании. Бодрствовал он и тогда, когда Тенгри заново собрал его плоть, забыв лишь вернуть ему душу. И в этом Тенгри допустил непростительную ошибку. Улган уже знал имя своего мучителя. Тенгри намеревался создать раба, но Улган стал чем-то совсем иным. Чтобы отомстить за свои страдания, он убил Тенгри голыми руками в первые же секунды пробуждения в качестве Прометида. Когда тело шамана остыло, он повторил операцию уже на самом Тенгри. Тот пробудился, наделённый спиритической силой, однако не помнящий своей прошлой жизни и лишённый души, которая называлась Кут. Улган назвал это существо (одновременно собственного создателя и потомка) Эрликом, и уже от Эрлика пошло Наследие Улган.

Учитывая древность этих историй, последовательность, с которой Улганы рассказывают её другим Прометидам, не может не удивлять. Тем не менее, существует другая версия, согласно которой Эрлик стал первым Пандорианцем Улганов, и первый Улган был вынужден создать другого потомка, чтобы продолжить своё Наследие.

Тем не менее, некоторые Улганы вообще отрицают своё происхождение от сибирских шаманов. Один коллектив Улганов считает, что родословная его представителей восходит к Орфею, музыканту из греческих мифов. По их словам, некогда Орфей спустился в загробный мир, тщётно надеясь вернуть свою покойную жену Эвридику. По возвращении он наткнулся на жриц Диониса, которые разорвали его на части. Даже когда части его тела бросили в речную воду, он оставался в живых. По божественному указу самого Диониса Орфею сохранили жизнь. Именно Дионис - один из архетипов Бога-мужчины из античной мифологии, - вернул тело Орфею. Орфиды, как называют себя Улганы, предпочитают эту легенду преданию о сибирских шаманах, считают себя представителями отдельного Наследия, хотя пока что единственная заметная разница между этими двумя родословными заключается лишь в названии.

Другие прозвища: Рассечённые духами, Алтай, Орфиды.

Внешность: Улганы могут иметь обличье кого угодно и даже чего угодно. Когда-то, давным-давно, все Растерзанные происходили из шаманских культур Средней Азии. Тем не менее, в наши дни они руководствуются только личными предпочтениями при подборе потомков. Мужчины и женщины, тощие, толстые и тонкие, низкие и высокие, - ни одно из этих качеств не имеет значения для Улганов, пока тело смертного сохраняет природную расположенность к восприятию духов. Растерзанные всегда знают, как найти правильный труп, точно так же, как Непри интуитивно чувствуют необходимость рассечь труп на тринадцать частей, а Чудовища понимают, что они должны сшить фрагменты множества разных тел.

Сразу по пробуждении в качестве Прометида глаза Улгана меняют цвет. Иногда они становятся бледно-синими, или зелёными, или даже угольно-чёрными. Тем не менее, в большинстве случаев цвет их глаз остаётся в пределах того, что можно встретить среди представителей человеческой расы.

Обезображенность: Проявления истинной сущности этих существ зачастую выглядят особенно жутко. Кожа Улганов меняет цвет, либо резко темнея, либо приобретая неестественную бледность. В обоих случаях кожа покрывается морщинами. Глаза некоторых Улганов полностью теряет цвет, превращаясь в шары абсолютно чёрного или белого цвета. Иногда глаза растворяются в черепе, оставляя только глазницы, заполненные тёмной субстанцией, сквозь которую иногда пробивается свет далёких звёзд. Время от времени из этих чёрных отверстий в воздух просачивается эктоплазма.

Бескровные шрамы на плоти Улганов становятся видимыми. Когда они расходятся, в них нельзя разглядеть ничего, кроме густой и плотной темноты, которая проливается из рубцов на окружающую Прометида землю.

Темперамент: Эктоплазматический (интуитивный, инстинктивный).

Элемент: Телами Растерзанных управляет дух. Фигурирующий в алхимических текстах под названием эфира, элементный дух представляет собой то незримое ничто, которое связывает всё воедино. Это элемент, лежащий в основе нематериального мира. Для Прометида, наполненного этим элементом, дух становится носителем мистического восприятия, способности видеть невидимое и слышать то, что нельзя услышать.

Дарование: Эфемерная плоть (см. стр. 116).

Пути Очищения: Улган используют свою связь с миром духов для того, чтобы избавиться от неё. Неудивительно, что так много представителей этого Наследия обращаются к практике Аурума. Другие хотят использовать свой темперамент для понимания своей истинной сущности, поскольку верят, что избежать можно только того, что доступно разуму.

Мало кто среди них встаёт на Путь Очищения Феррума. Физическая сфера привлекает их внимание только в той степени, в которой она может послужить обретению Смертности. Лишь немногие среди них способны в достаточной степени сконцентрироваться на закалке тела, чтобы развить в себе интерес к обработке Железа.

Создание персонажа: Растерзанный может быть кем угодно. Выбор тела нового Прометида зависит от факторов, не поддающихся игромеханике. Тем не менее, большинство Улганов сосредотачиваются на развитии внутреннего мира сразу после того, как они узнают, кем стали. Ментальные Атрибуты и Навыки зачастую становятся основными. Аналогичным образом, многие из Растерзанных обладают Медитативным сознанием.

Далеко не один Улган обладает Добродетелью Вера - будь это вера в себя, в свои практики или богов. Другие отличаются способностью определять, когда им следует действовать, а когда лучше отсидеться в покое, поскольку такая черта помогает освоиться с запутанной структурой нематериального мира. Следовательно, многие из них обладают Добродетелью Воздержанность. Увы, изгнание из мира смертных и принуждение к взаимодействию с эфемерными существами заставляет Улган жаждать простых человеческих чувств - а это делает Похоть и Чревоугодие самыми распространёнными среди их Пороков.

Концепты: Молодой антрополог, экзорцист, знахарь, коневод, шаман, путешественник, ведьма

Реплика: *Я пришёл сюда из другого мира.*

Стереотипы

Франкенштейн: Каково это - быть грудой искалеченной плоти, забранной у стольких трупов?

Галатея: Вы такие красивые... Но что эта красота значит для вас?

Осирис: У меня с вами много общего. Мы с вами служим прекрасным дополнением друг другу.

Таммуз: Я уже слышал историю о человеке, сделанном из земли. Она закончилась очень плохо.

Вампиры: Вы мертвы, но привязаны к этому миру. Похоже, вы вдвойне прокляты.

Оборотни: Вы думаете, что можете скрыть свою двойственную натуру. Вы думаете, что можете притвориться простыми животными. Ха.

Маги: Вы вмешиваетесь в дела, которые вас не касаются. Я вынужден заниматься этим, но вы - отнюдь. Почему же вам так не хочется оставаться простыми смертными?

Смертные: Я останусь здесь. Я покину тот, другой мир. Я буду жить настоящей жизнью. То, чем я обладаю - вовсе не сила. Подлинной силой обладаете вы. Но вы даже не понимаете, какая драгоценность попала вам в руки.



Дарования

Процесс создания Прометида из тела мёртвого человека включает внутренние алхимические преобразования, и представители разных Наследий обладают рядом сверхъестественных черт, возникших в ходе подобных мутаций. Созданные называют эти способности Дарованиями, потому что они становятся неотъемлемой частью дара, который передаёт им создатель. Любой Франкенштейн отличается Колоссальной силой уже в момент пробуждения, и любой представитель Наследия Галатея обладает Пленительной внешностью. Прометиды других Наследий могут открыть Трансмутацию, наделяющую их Дарованием другого Наследия, однако это тяжёлый и кропотливый труд, поскольку такой Прометид пытается обрести способности, не присущие его виду.

Представитель любого Наследия получает одно Дарование автоматически ещё при создании персонажа. Прометид может приобрести Дарование другого Наследия за количество очков опыта, равнозначное соответствующей Трансмутации. Если игрок хочет сделать это до начала игры, прелюдия персонажа должна описывать средства, при помощи которых протагонист добился подобной возможности. Получение Дарования чужого Наследия требует наращивания соответствующего темперамента в его теле. Хотя этот темперамент не сможет преодолеть уровень изначального темперамента, соответствующего его собственному Наследию, он всё равно внесёт необратимые изменения в поведение Прометида.

Эфемерная плоть (Улган)

Представители Наследия Улган привязаны к миру духов. Тем не менее, духи и призраки, обитающие в материальном мире, но недоступные физическому зрению, существуют в недостижимом царстве Сумрака. Эфемерная Плоть позволяет Созданному направлять Божественный огонь на преобразование его физического тела в достаточной степени, чтобы оно смогло взаимодействовать с нематериальными формами жителей Сумрака.

Цена: 1 очко Пироса

Действие: мгновенное

Стоимость Трансмутации: Сообразительность x7

По активации этого Дарования Прометид обретает способность чувствовать обитателей Сумрака и находящиеся в нём предметы. Разумеется, призраки или духи могут скрыться от глаз Улгана, успешно пройдя состязательную проверку Воздействия + Аккуратности против Сообразительности + Самообладания Прометида, однако они больше не могут оставаться невидимыми просто благодаря своей нематериальной натуре. Продолжительность действия этого Дарования ограничена одной сценой.

Настроившись на восприятие Сумрака, Прометид может взаимодействовать с окружающими духами, призраками и эфемерными сущностями с такой же лёгкостью, как если бы они были частью физического мира. Увы, они тоже приобретают способность воздействовать на него. Прометид, активировавший Эфемерную плоть, может наносить духам тупой урон. Физическое оружие и броня неспособны повредить тело призрака или защитить самого Улгана от обитателей Сумрака и их предметов, однако он может использовать в качестве оружия спиритические предметы (подробную информацию о сражениях с призраками и их способностях можно найти на стр. 208 **World of Darkness Rulebook**)

Хотя другим Прометидам несвойственно обладание Эфемерной плотью, они могут приобрести это Дарование в качестве Трансмутации. Подобное изменение не вызывает обезображенности Улган, однако приводит к череде незаметных мутаций, которые протекают на метафизическом уровне в темпераменте Созданного. Приобретение Эфемерной плоти требует повышения эктоплазматического темперамента в своём теле. Это увеличение приводит к проявлению инстинктивного и интуитивного поведения. Созданный начинает уделять всё больше внимания своим чувствам и подозрениям.

Пленительная внешность (Галатеиды)

Музы отличаются поразительной красотой, и окружающие всегда восхищаются их очаровательной внешностью. Хотя подобное совершенство формы привлекает внимание далеко не каждого, большинство людей придают куда большее значение физической привлекательности, чем соглашаются признавать.

Цена: Бесплатно либо 1 очко Пироса

Действие: пассивное

Стоимость Трансмутации: Семикратное значение Внутренности или Манипулирования (в зависимости от того, что выше).

Прометид может пользоваться правилом снова-девяток на любом Социальном броске, на который может повлиять его красота (будь это соблазнение, обмен сплетнями, попытка влюбить человека в себя или даже простое общение). Более того, даже если игрок проваливает бросок, он может вложить очко Пироса, чтобы перебросить его (тем не менее, переброшенные дайсы уже не пользуются правилом снова-девяток, хотя стандартный эффект снова-десяток по-прежнему остаётся в силе). Наконец, Прометид может поднимать свои показатели Манипулирования и Внутренности за очки опыта выше смертного ограничения в пять очков.

Хотя другим Прометидам несвойственно обладание Пленительной внешностью, они могут приобрести это Дарование в качестве Трансмутации. Подобное изменение не вызывает обезображенности Галатей, однако приводит к череде незаметных мутаций, которые протекают на метафизическом уровне в темпераменте Созданного. Обретение Пленительной внешности требует повышения сангвинического темперамента в своём теле. Это увеличение приводит к проявлению влюбчивого и смелого характера. Созданный начинает вести себя храбрее и начинает всё реже ограничивать себя в чувстве любви и страсти.

Воскрешение (Осирис)

Осирис - египетский бог смерти и воскрешения. Прометиды считают, что представители одноимённого Наследия могут действительно происходить от этого древнего существа и вследствие этого имитировать его способность возвращаться из мёртвых и даже вдыхать жизнь в других Созданных подобно тому, как Изиды некогда воскресила своего мужа и брата Осириса.

Цена: 1 очко Азота или выполнение особых условий

Действие: мгновенное

Стоимость Трансмутации: Азот x7 (Азот x5 для повторного приобретения Дарования Осирисом)

Воскрешение наделяет Созданного способностью возвращаться к жизни после гибели (см. раздел "Исключительная стойкость" на стр. 162-163). Вместо того чтобы потерять все пункты Азота, такой Прометид не теряет ни одного из них, вместо этого утрачивая возможность повторно использовать эту силу. Он может восстать из мёртвых даже на первом уровне Азота. Воскреснув, он должен снова приобрести эту силу (вложением очков опыта или Витриоли), если собирается обратиться к ней снова.

Воскрешение позволяет Созданному вдыхать жизнь и в других Прометидов (с момента смерти которых прошло не более 24 часов), потратив один пункт Азота. Например, если Осирис, которого отыгрывает Билл, воскрешает Таммуза, роль которого выбрал Конрад, персонаж Билла утрачивает один уровень Азота. Если Таммуз Конрада погибнет снова и Осирис Билла решит использовать это Дарование снова, оно будет стоить ему двух очков Азота. В третий раз он должен будет потратить уже три очка Азота. Прометид может проводить ритуал сколько угодно, пока он может позволить себе потерю Азота. Тем не менее, он не может вложить в воскрешение последнее очко Азота. Вышеописанная система не применяется к воскрешению собственного тела. Также приобретение этой способности заново не обнуляет стоимости воскрешения других Созданных,

накопившейся за все предыдущие воскрешения. Азот можно восстановить по стандартной системе, вложив в его приобретение очки опыта (см. стр. 87) или Витриоль.

Хотя другим Созданным не присущ талант к Воскрешению, они могут приобрести это Дарование в качестве Трансмутации. Подобное изменение не вызывает обезображенности Осирианцев, однако приводит к череде незаметных мутаций, которые протекают на метафизическом уровне в темпераменте Созданного. Приобретение способности к Воскрешению требует повышения флегматического темперамента в своём теле. Это увеличение приводит к охлаждению всех страстей Прометида, иногда заставляя его казаться лишённым всяких эмоций.

Титаническая выносливость (Таммуз)

Земля и камень обладают невероятной устойчивостью. Равнозначное утверждение справедливо и для Таммуз. Противники зачастую не могут сдерживать изумленных возгласов, столкнувшись с выносливостью этих Созданных, потому что они практически никогда не проявляют видимых признаков утомления. Если Голем решает показать миру своё истинное обличье, окружающие просто не могут не замечать, что он по-настоящему неустойчив и невероятно упорен.

Цена: Бесплатно или 1 очко Пираса

Действие: пассивное

Стоимость Трансмутации: Выносливость x7

Прометид может пользоваться правилом снова-девятнадцать во всех бросках на Выносливость. Кроме того, если он проваливает бросок, ему достаточно вложить одно очко Пираса, чтобы получить возможность перебросить дайсы (тем не менее, переброшенные дайсы уже не пользуются правилом снова-девятнадцать, хотя стандартный эффект снова-десять по-прежнему остаётся в силе). В дополнение ко всему, он удваивает показатель Выносливости всякий раз, когда она используется в качестве Защитного Атрибута при сопротивлении сверхъестественным воздействиям. Например, если заклинание требует вычести из броска мага Выносливость жертвы, а Выносливость Голема равна 3, маг получает штраф -6 к проверке на чтение заклинания.

Наконец, Прометид может поднимать значение Выносливости за очки опыта выше смертного ограничения в пять очков.

Хотя другим Прометидам несвойственна Титаническая выносливость, они могут приобрести это Дарование в качестве Трансмутации. Подобное изменение не вызывает обезображенности Таммуз, однако приводит к череде незаметных мутаций, которые протекают на метафизическом уровне в темпераменте Созданного. Приобретение Титанической выносливости требует повышения меланхолического темперамента в своём теле. Это увеличение прививает Созданному склонность к самосозерцанию и повышает его раздражительность.

Колоссальная сила (Франкенштейн)

Искажённые тела Чудовищ нередко обладают мускулистой комплекцией. Даже те Франкенштейны, которые были созданы из менее габаритных трупов, обладают экстраординарной силой благодаря алхимическим преобразованиям своей плоти.

Цена: Бесплатно или 1 очко Пираса

Действие: пассивное

Стоимость Трансмутации: Сила x7

Прометид может распространить правило снова-девятнадцать на любые проверки Силы. Кроме того, если он проваливает бросок, ему достаточно вложить одно очко Пираса, чтобы получить возможность перебросить дайсы (тем не менее, переброшенные дайсы уже не пользуются правилом снова-девятнадцать, хотя стандартный эффект снова-десять по-прежнему остаётся в силе). Наконец, Прометид может поднимать значение Силы за очки опыта выше смертного ограничения в пять очков.

Обратите внимание, что этот бонус не применяется к боевым проверкам, в ходе которых персонаж делает бросок Силы + Рукопашного боя для нанесения удара. Колоссальная сила применяется только во время актов brutального применения физического могущества - например, при подъёме огромных тяжестей, вышибании дверей или прыжках в любом направлении.

Хотя другим Прометидам несвойственно обладание Колоссальной силой, они могут приобрести это Дарование в качестве Трансмутации. Подобное изменение не вызывает обезображенности Чудовищ, однако приводит к череде незаметных мутаций, которые протекают на метафизическом уровне в темпераменте Созданного. Приобретение Колоссальной силы требует повышения холерического темперамента в своём теле. Это увеличение прививает Созданному амбициозность и мстительность.

Трансмутации

Древние алхимики стремились преобразовать в золото основную материю, то есть свинец. В случае с Прометидами основной материей, над которой им приходится экспериментировать, становится их собственная плоть - а "золотом", которое они создают в результате этих экспериментов, считаются их сверхъестественные способности. Преобразование мёртвой плоти в живую их Родоначальником стало лишь первой такой способностью в длинной череде Трансмутаций. Вероятнее всего, Дарования, обретаемые Созданными в момент пробуждения, следует считать только самой простой формой Трансмутаций. Куда сильнее способности, приобретаемые Прометидом во время практики своего Пути Очищения.

Недавно созданные Прометиды владеют лишь ограниченным числом Трансмутаций. Способности, выбранные в ходе создания персонажа, могут отражать те немногочисленные изменения, которые Прометид успел вызвать в себе за всё это время – а могут и вовсе быть даром изобретательного или дружелюбного создателя. Поскольку Созданные обладают иммунитетом к разрушительному воздействию возраста, они могут освоить любое количество Трансмутаций прежде, чем обретут Смертность или сгинут в пути. Встреча со старым Прометидом может быть чрезвычайно опасной, поскольку смесь Трансмутаций, которыми он обладает, предоставляет ему огромное разнообразие самых могущественных эффектов.

Использование Трансмутаций

Базовая система для активации Трансмутаций зависит от конкретной способности. Некоторые Трансмутации целиком полагаются на уровень Навыков Созданного и его талант в обращении с Божественным огнём, а потому требуют проверки соответствующего Навыка + Азота для выявления успехов. Другим Трансмутациям помогают естественные силы Созданного, что позволяет игроку проходить проверку Атрибута + Навыка или Атрибута + Азота. Также ряд Трансмутаций - как правило, из числа тех, которые позволяют жертве сопротивляться - комбинируют два соответствующих Атрибута + Навык (см. раздел “Дополнительные таланты” на стр. 135 **World of Darkness Rulebook**). Активация Трансмутаций, основанных на проверке Навыков, может быть модифицирована соответствующими Специализациями.

Кроме запаса дайсов, необходимых для активации той или иной способности, описание каждой Трансмутации включает:

- Понижение характеристики, если таковое имеется - например, вложение очков Пирса в активацию силы.
- Ситуационные бонусы или штрафы к проверкам. Такие модификаторы охватывают далеко не все ситуации, а потому Рассказчик может назначать любые модификаторы, которые он считает подходящими.
- Другие детали, такие как продолжительность, тип действия и описание эффектов.

Сверхъестественный конфликт

В ходе Паломничества Прометид может встретить немало других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Он может вступить в конфликт с вампирами, магами или даже менее известными существами. В данной книге описано воздействие Трансмутаций на смертных и других Прометидов. В таких ситуациях используются правила, фигурирующие в описании каждой конкретной способности. Смертные не обладают дополнительными способами сопротивления и используют только Защитный Атрибут, в то время как Прометиды могут использовать в состязательных бросках Защитный Атрибут + Азот.

Тем не менее, когда Прометид сталкивается с другим сверхъестественным существом, следует помнить, что его противник также обладает дополнительной характеристикой, которую он добавляет к защитным броскам (это прежде всего касается Силы Крови вампиров, Первородного Инстинкта оборотней и Гнозиса магов). Если Прометид должен сопротивляться мистическим способностям другого сверхъестественного существа, он использует для защиты Азот. Если его противник сам вынужден защищаться от воздействия Трансмутации, он применяет вместо Азота равнозначную характеристику.

Освоение Трансмутаций

Трансмутации разделены на несколько категорий, сгруппированных по основным функциям. Каждая способность обладает определённым уровнем. Персонаж не обязан приобретать эти силы по порядку. Например, игрок может приобрести *Изменение*, четвёртый уровень Трансмутации Алхимикус, не обладая ни одной из ранних способностей этой категории Трансмутаций. Он может приобрести и другие способности того же уровня (например, ещё одну или несколько способностей Алхимикус четвёртого уровня). Тем не менее, некоторые Трансмутации требуют обладания более ранними способностями. Эти требования перечислены в описании конкретных способностей.

Каждый Путь Очищения специализируется на двух категориях Трансмутаций, с которыми сопряжены его практики. Например, Меркурий специализируется на Трансмутациях *Алхимикус* и *Вулкан*. Прометид, практикующий этот Путь Очищения, может приобретать вышеупомянутые Трансмутации по более низкой стоимости в очках опыта, чем другие Созданные.

Освоение Трансмутаций требует огромных усилий. Не существует отдельных школ, обучающих Прометидов этим способностям. Персонажи должны найти других Прометидов, которые согласятся помочь им, иначе им придётся самим пройти через долгий процесс изобретения той или иной Трансмутации методом проб и ошибок. Такой процесс требует длительного экспериментирования с алхимическими операциями, разработанными для управления Божественным огнём. Подобные исследования могут принимать различную форму, от погружения в тексты давно забытых учёных, которые могли стать потенциальными демиургами, до самостоятельного проведения леденящих кровь операций.

Стоимость Трансмутаций

Цена в очках опыта

Уровень	Сопряжённые Трансмутации (x5)	Несопряжённые Трансмутации (x7)
•	5	7
••	10	14
•••	15	21
••••	20	28
•••••	25	35

Персонаж не обязан приобретать Трансмутации в порядке очереди. Прометид может освоить Трансмутацию третьего уровня, не изучая её способности первого и второго уровней. Тем не менее, это поднимает стоимость Трансмутации в очках опыта. Поэтому освоение высокоуровневых Трансмутаций без изучения низкоуровневых становится для Прометида невероятно трудным. За каждый уровень, пропущенный персонажем, стоимость Трансмутации возрастает на +3 очка. Это увеличение стоимости сохраняется даже для приобретения других способностей того же уровня, пока Прометид не заполнит разрыв в способностях.

Пример: *Конрад хочет освоить Прокрустову меру, третьеуровневую способность Метаморфозис. Поскольку его персонаж следует Пути Очищения Меди, данная Трансмутация считается сопряжённой с его философским учением. В обычном случае приобретение данной способности стоило бы для него 15 очков опыта, однако его персонаж знает только первый уровень Метаморфозис (Маска Медузы). Он не знает ни одной способности второго уровня в этой категории Трансмутаций. Конрад должен потратить 18 очков опыта, поскольку стоимость возрастает на +3 очка за пропущенный второй уровень. Если бы он не знал ни одного уровня Трансмутации Метаморфозис, стоимость возросла бы до 21 очка (по +3 очка за каждый недостающий уровень). Если бы он знал хотя бы по одной Трансмутации первого и второго уровня, ему не пришлось бы покрывать добавочную стоимость. Если же Конрад приобрёл Трансмутацию третьего уровня, пропустив способности второго уровня, а затем захотел бы освоить силу четвёртого уровня, её стоимость по-прежнему возросла бы на +3 очка, поскольку протагонист до сих пор страдает от недостатка второго уровня в этой категории Трансмутаций.*

Приобретение Дарований

Каждое Наследие Прометидов располагает особой силой, которую сами Созданные называют Дарованиями. Тем не менее, эти силы представляют собой лишь ещё один тип Трансмутаций, что доказывает хотя бы тот факт, что их могут освоить и представители других Наследий. Чтобы получить Дарование иного Наследия, Созданный должен подвергнуться тому же виду алхимических изменений, которые позволяют ему осваивать новые Трансмутации. Игрок должен покрыть стоимость Дарования, которым хочет обладать его персонаж. Подробное описание Дарований и стоимость их приобретения можно найти на стр. 116-117.

Касание цели

Для активации некоторых Трансмутаций Прометид должен коснуться намеченной жертвы. Касание цели требует мгновенного действия, которое выражается в броске на Ловкость + Рукопашный бой – Защита цели. Прикосновение не наносит урона, однако многие Трансмутации обеспечивают значительные повреждения Здоровью жертвы. Броня, как правило, не применяется при защите жертвы от прикосновения Прометида, если только она не обладает сверхъестественным характером и не обеспечивает барьер между целью и Прометидом.

Если активация Трансмутации требует пассивного действия, Прометид может использовать её в том же раунде, в котором он касается цели. Фактически он активирует свою способность в момент прикосновения к жертве. Мгновенные действия требуют, чтобы Прометид сначала потратил действие на активацию Трансмутации, а затем использовал своё следующее действие для касания цели. (В качестве альтернативной возможности он может схватить противника и активировать Трансмутацию в следующем раунде, хотя противник наверняка попытается вырваться перед тем, как способность будет активирована. См. “Безоружные атаки” на стр. 157 **World of Darkness Rulebook**). Большинство эффектов держатся только в течение одного раунда перед касанием цели.

Если персонажу не удаётся дотронуться до противника, вложенный в активацию способности Пирос или Флюкс утрачивает свою силу. Успешная активация Трансмутации всегда должна сопровождаться успешным касанием цели в этом же или следующем раунде, если только в описании Трансмутации не указано обратного.

Алхимикус

Секреты этой категории Трансмутаций позволяют исследовать природу материальных веществ. Успехи, достигнутые Прометидом в их освоении, потенциально могут иметь отношение к конечной цели всех Созданных - пробуждению истинной жизни в некогда мёртвом теле. Пути Рептилий особенно близки к освоению алхимических операций этого класса способностей. Другие Созданные также могут заняться исследованием Алхимикус, однако мутации, продуцируемые этой практикой, легче всего даются именно Змеям в виду их близости к Пути Очищения Ртути.

Создание идеального инструмента (•)

Прометид осваивает процесс, при помощи которого он может усовершенствовать физическую форму материальных объектов, пропитывая их энергией Пироса.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прометид должен коснуться объекта, который затем используется в качестве инструмента, предоставляющего владельцу модификатор экипировки. До окончания сцены рейтинг этого инструмента увеличивается на один пункт, предоставляя хозяину бонус +1 на все соответствующие проверки, совершённые с помощью этого предмета.

Идентификация (•)

Благодаря тщательному исследованию персонаж может узнать, из каких веществ состоит предмет, и различить составляющие его компоненты. Визуального осмотра вполне достаточно, хотя если персонаж может взять предмет и рассмотреть его с разных сторон, ему будет легче определить его составляющие.

Цена: -

Бросок: Интеллект + Ремесло

Действие: продолжительное (от 1 до 5 успехов; каждый бросок отражает раунд исследования).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж неправильно идентифицирует объект и путает его материальную структуру и/или составляющие его вещества с чем-либо ещё. Он может принять камедь, стилизованную под древесину, за настоящую древесину (или наоборот), а позолочённый металл может спутать с подлинным золотом.

Провал: Персонажу не удаётся ничего узнать о структуре объекта.

Успех: Рассказчик определяет, какую часть сведений персонаж получает за каждый успех. Простые объекты, сделанные из единой материи, могут потребовать всего одного успеха - они не скрывают в себе ничего, кроме самого очевидного. Составные объекты со множеством компонентов (возможно, созданные из разных веществ) могут потребовать до пяти успехов. В таком случае один успех может указать Прометиду на основную материю, в то время как два проинформируют его о втором по значимости слое материи, три - о скрытом веществе в самом сердце объекта и так далее.

Исключительный успех: Персонаж получает на пять успехов больше, чем требуется. В таком случае ему удаётся проникнуть в самую суть материальной структуры объекта и получить бонус +1 к любым проверкам Ремесла, направленным на физическое изменение или реконструкцию объекта.

Возможные модификаторы: Объект находится в руках Прометида во время исследования (+1), объект состоит из единственного вещества (+1), объект состоит из смеси разных веществ (-1), объект состоит из множества веществ (-2), объект приходится изучать с расстояния в 5 или более ярдов (по -1 дайсу за каждые 5 ярдов).

Деградация (••)

Созданный может ослабить структуру объекта, окатив его волной раскалённого Пироса.

Цена: 1–3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прометид должен коснуться объекта, чтобы ослабить его Прочность (цель не может быть живым существом). Для этого объект должен быть меньше Размера + Азота самого персонажа. До конца сцены Прочность объекта (см. стр. 135-147 **World of Darkness Rulebook**) уменьшается на один пункт за каждое очко Пироса, вложенное Прометидом. Прочность не может упасть ниже нуля. Кроме того, Прометид не может вложить более трёх очков Пироса за одну активацию.

Укрепление (••)

Созданный может значительно укрепить прочность объекта, пропитав его собственным Пиросом.

Цена: 1–3 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прометид должен коснуться объекта, чтобы повысить его Прочность (цель не может быть живым существом). Для этого объект должен быть меньше Размера + Азота самого персонажа. До конца сцены Прочность объекта (см. стр. 135-147 **World of Darkness Rulebook**) увеличивается на один пункт за каждое очко Пироса, вложенное Прометидом. Прочность не может подняться выше 6 очков. Кроме того, Прометид не может вложить более трёх очков Пироса за одну активацию.

Растворение (•••)

Прометид, обладающий этой Трансмутацией, может источать из пор своей кожи сверхъестественный растворитель. До конца сцены любой предмет или человек, с которым он соприкасается дольше, чем на мгновение, получает кислотный ожог.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновение

Персонаж тратит одно очко Пироса на то, чтобы источать из пор своей кожи сверхъестественный растворитель. Он может выбрать конкретные области кожи, чтобы не нанести вреда собственной одежде. До конца сцены всё, что трогает Прометид (или что трогает самого Прометида), получает очко летального урона за каждый раунд физического контакта. Персонаж может обхватить оппонента и причинять ему кислотный урон каждый раунд, пока жертва будет оставаться в захвате. Предметы получают ущерб только тогда, когда объём летального урона превышает их Прочность. Кислота источает резкий запах и хорошо видна на коже протагониста. Её нельзя использовать незаметно.

Преобразование (•••)

Обучаясь искусству применения Пироса к методам алхимического преобразования, Прометид обретает способность превращать одни вещества в другие.

Цена: 1 очко Пироса за пункт Размера

Бросок: Азот + Наука

Действие: мгновение

Прометид должен коснуться объекта, чтобы начать его преобразование.

Результаты броска

Полный провал: Процесс трансформации приводит к неожиданному изменению, которое оказывается опасным для самого Прометида.

Провал: Прометид тратит Пирос впустую, не достигая никакого эффекта.

Успех: Прометид трансформирует объект, сделанный из одного сравнительно простого вещества в другое сравнительно простое вещество. Резиновая шина может стать стеклянной, медный замок - золотым, а деревянная дверь - стальной. По окончании сцены объект возвращается к своей подлинной форме.

Объект невозможно преобразовать в опасное вещество (за исключением полного провала) или в субстанцию, превышающую Азот Прометида по цене в очках Ресурсов. В любом случае преобразование длится всего одну сцену. Прометид не может преобразовывать объекты, превышающие его собственный Размер.

Исключительный успех: Прометид может пресечь действие этой способности в любую секунду, моментально вернув объект в его первоначальное состояние.

Возможные модификаторы: Объекты с Размером выше 1 (по -1 дайсу за каждый пункт), базовое или преобразованное вещество обладает Прочностью 2 (-1), базовое или преобразованное вещество обладает Прочностью 3 (-2), очень похожие вещества (+1).

Изменение (••••)

Прикоснувшись к объекту и направив на него Пирос, Прометид превращает его в податливый материал, которому можно придать желаемую форму.

Цена: 1 очко Пироса за пункт Размера

Бросок: Азот + Ремесло

Действие: продолжительное (от 1 до 15 успехов; каждый бросок отражает один раунд формирования).

Прометид должен касаться объекта на протяжении каждого раунда этой проверки.

Результаты броска

Полный провал: Форма объекта оказывает пагубное воздействие на Прометида. Она наносит ему одно очко летального урона.

Провал: Прометиду не удаётся изменить форму объекта.

Успех: Прометид может придать объекту новую форму с такой же лёгкостью, как если бы это была мягкая глина. Если он не обладает Трансмутацией *Преобразование*, то возможности по изменению ограничены тем веществом, из которого состоит предмет. Если же персонаж обладает этой Трансмутацией, он может добавить её эффекты к действию данной способности за одно очко Пироса (трата которого позволяет создавать объекты их смешанных веществ).

Как продолжительное действие проверка этой способности требует накопления успехов, количество которых зависит от сложности запланированных изменений:

Простое (дубина) 1

Сложное (куб) 3

Хитроумное (связанная цепь) 6

Запутанное (автомобильная батарея) 9

Кардинальное (функционирующее оружие) 15

Как только Прометид заканчивает создание новой формы, объект приобретает её до окончания сцены.

Исключительный успех: Получившийся предмет также предоставляет +1 бонус экипировки.

Устойчивая трансформация (••••)

Добравшись до этой степени мастерства, последователь Алхимикус обретает способность закреплять изменения, вызванные другими эффектами Трансмутации. Он даже может сделать некоторые из них постоянными, хотя для этого ему приходится жертвовать своим Азотом.

Цена: 1 очко Пираса или 1 очко Азота

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

В ходе пассивного действия Прометид может продлить эффект других способностей Алхимикус, до 24 часов. Для этого Прометид должен потратить 1 очко Пираса до того, как истечёт срок действия выбранной силы. Таким образом можно увеличить продолжительность *Создания идеального инструмента*, *Деградаци*, *Укрепления*, *Преобразования* или *Изменения*.

Также Прометид может вложить очко Азота, чтобы сделать изменение постоянным.

Окаменение плоти (•••••)

Прометид обнаруживает, как преобразовать живую плоть в твёрдую материю лёгким прикосновением руки. Это изменения непостоянно, однако они могут временно истощить силы противника.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Интеллект + Ремесло – Выносливость жертвы

Действие: мгновенное

Для активации этой способности Прометид должен в том же раунде прикоснуться к жертве. Он преобразовывает плоть своего противника в другое вещество, как правило – камень или свинец. Это не убивает жертву, но заставляет её застыть намертво.

Результаты броска

Полный провал: Каким-то непостижимым образом Прометид направляет способность на самого себя и обрушивает её на собственную плоть вместо тела противника.

Провал: Прикосновение Созданного к противнику не производит никакого эффекта.

Успех: Каждый успех заставляет противника замереть на один раунд. Трансмутация не наносит ему никаких повреждений. В действительности она наделяет его Прочностью, равной 3 или его Выносливости (в зависимости от того, что выше).

Исключительный успех: Цель застывает как минимум на пять раундов. Кроме того, Прометид может сам указать, какую Прочность приобретёт жертва, в пределах 1-3 очков.

Искра жизни (•••••)

Данная Трансмутация не влияет на самого Прометида. Вместо этого она наделяет его пониманием тайн Божественного огня. Обретя подобную силу, Прометид может наслаждаться полным контролем над творческой силой Пираса. Направляя её на мёртвое тело, он временно оживляет его и берёт его действия под контроль.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Азот + Оккультизм

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид совершает ужасную ошибку. Он создаёт Пандорианца, который может остаться активным как до окончания сцены, так и в течение более долгого срока (по усмотрению Рассказчика).

Провал: Ничего не изменяется.

Успех: Прометид оживляет труп и создаёт временного слугу, "Псевдопрометида", который следует каждой словесной команде своего повелителя. Для этого персонаж должен коснуться мёртвого тела, которое умерло не более 24 часов назад.

Оживлённое создание получает иллюзорный облик живого существа, каким пользуются и сами Прометиды, однако он ничего не помнит о своей прежней жизни. Труп обладает теми Физическими Атрибутами, которыми он обладал на момент смерти. Ментальные и Социальные Атрибуты падают до одного пункта. Это существо не имеет ни одного очка Воли, хотя его Здоровье не изменяется с момента жизни. Оно не имеет Ментальных и Социальных Навыков, хотя пользуется теми Физическими Навыками, которыми обладает ожививший его Прометид. Оживлённое существо говорит на родном языке Прометида, хотя и достаточно плохо из-за своего подорванного интеллекта. Как бы то ни было, оно не знает языковой грамоты.

Эффекты этой способности сохраняются до окончания сцены. К концу этого времени труп возвращает себе настоящий облик, хотя на нём остаются любые раны, которые он мог получить за время служения Прометиду.

Исключительный успех: Эффект Трансмутации сохраняется в течение 24 часов.

Возможные модификаторы: Необходимость спешить (-1), низкое качество трупа (от -1 до -3), непродуманный план оживления (-1), массивный поток электричества (+1).

Корпореум

Хотя практически все способности Прометидов основаны на контроле или преобразовании своей формы, Корпореум позволяет изменять *функции* своего тела. Тот, кто управляет телом, может контролировать и свою душу - или, по крайней мере, так говорят Титаны. Жизнь практиков Феррума - прежде всего путь воинов, и большинство изменений, вызванных этой Трансмутацией, предоставляют Созданному преимущество в ближнем бою. Практики других Путей Очищения также могут заняться исследованием этих способностей, однако легче всего постижение тайн Корпореума даётся Титанам в силу их близости к обработке Железа. Другим отличительным признаком этих Трансмутаций считается их стабильность. Контроль, под которым Прометид держит эффекты этих способностей, практически идеален. Эта особенность не в последнюю очередь объясняется тем фактом, что практически все уровни Корпореума требуют вложения Пираса.

Автономный контроль (•)

Прометиды невероятно устойчивы к отрицательному воздействию внешней среды, и данная Трансмутация увеличивает эту особенность их организма до ещё больших пределов. Созданный получает осознанный контроль над своей нервной системой и другими автоматическими функциями организма. Регулируя биологические процессы, протекающие в его теле, он может игнорировать боль, усталость и голод.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Эффекты этой Трансмутации становятся доступны Созданному в любой ситуации, когда они могут быть необходимы. Бросок Выносливости + Обмана позволяет Созданному управлять дыханием (помогая ему притворяться мёртвым). Трансмутация не блокирует получение урона от недостатка воздуха (см. стр. 49 **World of Darkness Rulebook**), однако она добавляет Решительность Прометида к проверке Выносливости на задержку дыхания.

Прометид может игнорировать боль в дополнение к своей обычной способности игнорировать штрафы за раны. Это наделяет его удвоенным показателем Выносливости при попытках превозмочь боль, включая сопротивление пыткам (см. стр. 47 **World of Darkness Rulebook**).

Также Созданный приобретает иммунитет к экстремальным температурам, будь это арктический холод или пустынный зной. Он не рискует солнечными ожогами или обморожением. Кроме того, он начинает уставать только после 72 часов (3 суток)

постоянного бодрствования (см. стр. 179-180 **World of Darkness Rulebook**). Наконец, он способен провести без еды количество дней, равных своей Решительности + удвоенному показателю Выносливости, прежде чем начнёт страдать от голода (см. стр. 175-176 **World of Darkness Rulebook**).

Лёгкий бег (•)

Данная Трансмутация позволяет Созданному воспламенить Пирос внутри себя для того, чтобы развить огромную скорость с минимальным усилием. Поскольку Божественный огонь обеспечивает только продвижение вперёд, он не ускоряет другие действия Прометида.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Данная Трансмутация позволяет Созданному перемещаться с удвоенной Скоростью в ходе мгновенного действия. Как только он расходует необходимое количество Пироса, эффекты этой способности активируются до конца раунда. Если он владеет любым уровнем Пандорианской Трансмутации *Травля*, её значение добавляется к его основной Скорости до того, как она будет удвоена при активации Лёгкого бега (см. стр. 237). Однако для этого персонаж должен обратиться к энергии Флюкса, что заставляет его пройти проверку Человечности, если только он не прошёл её из-за взаимодействия с потоком Флюкса ранее в этой сцене (см. раздел “Трансмутации Пандорианцев” на стр. 236).

Регенерация (••)

Подобно закалке железа в печи, данная Трансмутация позволяет Созданному воспламенить Пирос внутри себя, чтобы восстановить повреждённую плоть. Незначительные порезы и ранки исцеляются без особого труда, хотя массивные травмы или глубокие раны требуют уже большего объёма Пироса и траты времени для реанимации искалеченной плоти.

Цена: 1 или 2 очка Пироса.

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Один раз за раунд Прометид может вложить одно очко Пироса для исцеления двух пунктов тупого урона или одного пункта летального. Также он может вложить сразу два очка Пироса, чтобы исцелить один уровень агgravированного урона.

Исключительная ловкость (••)

К моменту обретения этой способности Прометид устраняет достаточное количество лишних элементов своего тела, чтобы получить превосходный контроль над координацией и незаметными телодвижениями.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Прометид может распространить правило снова-девятка на любые проверки Ловкости. Кроме того, если он проваливает бросок, ему достаточно вложить одно очко Пироса, чтобы получить возможность перебросить дайсы (тем не менее, переброшенные дайсы уже не пользуются правилом снова-девятка, хотя стандартный эффект снова-десять по-прежнему остаётся в силе). Наконец, Прометид может поднимать значение Ловкости за очки опыта выше смертного ограничения в пять очков.

Обратите внимание, что этот бонус не применяется к боевым проверкам: например, персонаж не получает его при проверке Ловкости + Огнестрельного оружия при попытке кого-нибудь подстрелить. Исключительная ловкость применяется только при выполнении

задач, требующих осторожности и координации, таких как вскрытие замков, проведение автомобильных манёвров, выполнение акробатических трюков или бесшумное передвижение.

Атлетическое изящество (•••)

Созданный обретает возможность направлять Божественный огонь на каждое движение своего тела. Теперь движения Прометида несут в себе лёгкость и грацию самого Пироса.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

До окончания сцены Прометид получает дополнительное очко Ловкости, которое применяется при любых проверках этого Атрибута. Он получает его даже в том случае, если это дополнительное очко превышает стандартные человеческие пределы или лимит Атрибутов, определяемый его Азотом. Данная Трансмутация не сочетается с другими эффектами Корпореума, добавляющими очки Ловкости.

Человеческая плоть (•••)

На этом уровне Корпореума Прометид обретает способность придать своему телу такую внешность, какой оно должно было бы обладать, если бы было живым. Некоторые практики Феррума считают эту способность главным шагом на пути к обретению человечности, хотя нет никаких доказательств, которые бы указывали на данную силу как универсальное требование для обретения Смертности.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Активировав эту способность, Созданный приобретает внешность полноценного человека. Он вкладывает одно очко Пироса, и до окончания сцены он будет казаться человеком даже при тщательном медицинском обследовании. На протяжении этого периода времени обезображенность Прометида не проявляется, даже если он использует Трансмутации на глазах у смертных или заживляет раны при помощи электричества. Если какой-либо сверхъестественный эффект попытается превозмочь эту способность и проявить обезображенность Прометида, персонаж имеет право сопротивляться силе такого эффекта пассивным броском Интеллекта + Медицины.

Безупречные рефлексy (••••)

Данная Трансмутация повышает физические и ментальные защитные рефлексy до баснословного уровня. Прометид двигается с великолепной координацией и в прямом смысле слова может уклоняться от пуль.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Прометид может активировать данную Трансмутацию в качестве пассивного действия. Как бы то ни было, её эффект сохраняется до конца раунда. По активации этой способности Защита протагониста возрастает на четыре очка. Если Прометид попадает под обстрел и утрачивает свою стандартную Защиту согласно обычным правилам, он всё равно сохраняет 4 очка Защита против дальнoбойных атак.

Восстановление (••••)

Этот тип Трансмутаций относится к числу тех, которые Прометиды называют "синергетическими". Эффекты таких Трансмутаций действуют совместно с Трансмутациями других классов - в данном случае речь идёт об *Обмене Пиросом*, доступном благодаря практике Вулкана (см. стр. 155-156). Восстановление позволяет

Созданному направить свою способность к регенерации тела (при помощи Трансмутации *Регенерация*) на тело другого существа, используя Пирос для сверхъестественного ускорения восстановительных процессов в организме цели.

Требование: Обмен Пиросом (••), Регенерация (••)

Цена: 1 или 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прикоснувшись к раненому существу, Прометид может вложить одно очко Пироса для исцеления двух пунктов тупого урона или одного пункта летального либо сразу два очка Пироса, чтобы исцелить один уровень агgravированного урона. Если Прометид использует эту способность на живом существе (за исключением Прометидов и Пандорианцев), оно автоматически начинает чувствовать Отторжение безо всяких проверок. Если же цель уже подверглась воздействию Отторжения, то оно увеличивается на одну степень.

Быстрота змей (••••)

Прометид направляет Пирос на своё тело, позволяя ему двигаться быстрее и увереннее. Встретившись с обладателем этой Трансмутации, противники обнаруживают, что его практически невозможно опередить.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Данная Трансмутация позволяет Созданному реагировать куда быстрее своих оппонентов. Активировав эту способность, Прометид может перебросить Инициативу и выбрать наивысший результат. Кроме того, Прометид автоматически выигрывает борьбу за одно и то же значение Инициативы, если только его противник не обладает аналогичной способностью. В обратном случае они проверяют, кто из них действует раньше, в соответствии со стандартными правилами (см. стр. 151 **World of Darkness Rulebook**).

Неуязвимое тело (•••••)

Прометид регулирует баланс телесных флюидов, преобладающих в его темпераменте, и мистически повышает упругость собственной кожи. Если ему удаётся справиться с этой задачей, его тело приобретает не меньшую защиту, чем если бы оно было заключено в крепчайшую броню.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Медицина

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Тело Созданного тяжелеет, не наделяя его дополнительной прочностью. Персонаж получает штраф -1 ко всем проверкам, основанным на Ловкости.

Провал: Попытка не удаётся. Ничего не происходит.

Успех: Прометид укрепляет кожу до окончания сцены. Он получает один пункт брони за каждый успех до максимума, эквивалентного его Выносливости.

В отличие от тех, кто использует эффект *Неприступная крепость*, доступный через Трансмутацию *Метаморфозис* (см. стр. 145), Прометиды, активировавшие *Неуязвимое тело*, выглядят совершенно нормально. Даже превратившись в броню, их кожа не изменяет своего вида.

Исключительный успех: Максимальный показатель брони, доступный при использовании этой способности, возрастает до значения Азота (если эта характеристика выше Выносливости Прометида) или просто поднимается на один пункт (если Выносливость персонажа выше его Азота).

Утончённая грация (•••••)

Прометид трансформирует своё тело так, что оно начинает двигаться с большей лёгкостью, чем можно себе представить. Точность и аккуратность движений кажутся окружающим безупречными.

Требование: Атлетическое изящество (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

До окончания сцены Прометид получает два дополнительных очка Ловкости, которые применяются при любых проверках этого Атрибута. Он получает их даже в том случае, если эти дополнительные очки превышают стандартные человеческие пределы или лимит Атрибутов, определяемый его Азотом. Данная Трансмутация не сочетается с другими эффектами Корпорума, добавляющими очки Ловкости.

Искажение

Искажение вызывает физические и сверхъестественные изменения в личности Прометида, которые вводят окружающих в заблуждение или позволяют Созданному ускользнуть от противников. Невзирая на это, оно не позволяет в открытую манипулировать чужим разумом. Имитаторы стремятся понять условия человеческого существования, и они считают, что ничто другое не поможет им в выполнении этой задачи так, как имитация человеческой внешности и жизнь среди смертных. Любой Прометид может взяться за изучение этой Трансмутации, однако легче всего Искажение даётся Имитаторам вследствие их приспособленности к взаимодействию с Золотом.

Кожа хамелеона (•)

Как видно из названия этой способности, она позволяет Созданному камуфлировать свою форму. Прометид изменяет структуру, цвет и рисунок собственной кожи, чтобы слиться с окружающей средой и затруднить своим противникам задачу по его обнаружению. Движение снижает эффективность этой способности, поскольку Созданному достаточно трудно приспосабливаться к изменениям фона. Кроме того, эта способность работает только в том случае, если Прометид раздет практически наголо, поскольку эффект воздействует только на его кожу, нисколько не изменяя одежду Созданного.

Цена: -

Бросок: Самообладание + Скрытность

Действие: мгновение

Результаты броска

Полный провал: Прометид принимает естественный, но излишне яркий цвет. Он получает штраф -2 на все броски Скрытности всякий раз, когда оппонент может его увидеть. Этот штраф сохраняется до конца сцены.

Провал: Кожа Созданного остаётся неизменной.

Успех: Кожа Созданного изменяется, имитируя окружающий его фон на всём протяжении сцены. Если Прометид полностью или практически обнажён, он получает бонус +3 к проверкам Скрытности, подразумевающим зрительное наблюдение со стороны противников. Перемещение в пределах Скорости уменьшает бонус до двух дополнительных дайсов, в то время как превышение Скорости оставляет Созданного всего с одним дополнительным дайсом. Ношение серой одежды уменьшает бонус на один дайс, простой одежды - на два. Яркая одежда блокирует эффект целиком.

Передвижение от -1 до -2

Одежда от -1 до -3

Знакомая среда +1

Абсолютно естественная среда +1

Исключительный успех: Кожа Созданного изменяет цвета особенно быстро и точно. Передвижение не накладывает никаких штрафов, хотя одежда по-прежнему уменьшает бонус.

Цвет человека (•)

Эта способность во многом похожа на Кожу хамелеона за тем исключением, что она помогает Созданному скрываться в человеческом обществе. Он может изменять цвет своей кожи, волос и глаз в пределах всего, что встречается среди представителей человеческой расы. Все эти трансформации представляют собой простую замену пигмента, однако предубеждения, расизм и поверхностные стереотипы могут стать полезным инструментом для введения окружающих в заблуждение.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Обман

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид утрачивает весь пигмент до окончания сцены, превращаясь в смертельно бледного человека с седыми волосами и красноватыми либо почти бесцветными глазами. Альбинизм вызывает чувствительность к свету и другие проблемы с глазами, что приводит к появлению Недостатка *Слабое зрение* (см. стр. 219 **World of Darkness Rulebook**). До окончания сцены персонаж получает штраф -2 на любые зрительные проверки восприятия.

Провал: Цвет кожи, волос и глаз Прометида остаётся неизменным.

Успех: Прометид изменяет цвет кожи, волос и глаз вплоть до приобретения любого оттенка, какой только можно найти среди представителей человеческой расы. Данная Трансмутация не изменяет никаких физических черт, ограничиваясь лишь заменой пигмента. Предполагается, что игрок будет активно отыгрывать перемены, произошедшие в облике персонажа, но как бы то ни было, любые попытки идентифицировать Прометида проходят со штрафом -2. Смена чёрных волос на рыжие может помочь избавиться от преследователя, отставшего на полквартиры. Попытка Созданного притвориться, что он - не тот парень, который изображён на его водительских правах, во время допроса в полицейском участке может избавить его от множества неприятных вопросов. Эффект Трансмутации длится в течение сцены, нравится ли Прометиду его новый облик или нет, хотя он может использовать эту силу снова, если ему нужно поменять пигмент.

Исключительный успех: Эффект Трансмутации длится до 24 часов, хотя Прометид может пресечь его в любую секунду простым усилием воли.

Возможные модификаторы: Маловероятная комбинация кожи, глаз и волос (от -1 до -3), персонаж не видит себя в момент изменения (-1), сила уже применялась ранее в этой сцене (-1 за каждое предыдущее использование), незначительные изменения (+1), образец приобретаемой внешности в пределах видимости (+1).

Инкогнито (••)

При помощи этой способности Прометид может влиться в толпу, имитируя поведение самого обычного человека. Он не меняет своего физического облика, вместо этого приспособив язык тела к полному отражению поведения толпы. Тем не менее, он не может делать никаких резких движений и должен вести себя в точности так, как ведёт себя самый простой человек. Так, если Прометид оказывается в метро, он прячется за развёрнутой газетой или прикидывается, что игнорирует мир за пределами своего iPod.

Он по-прежнему вызывает Отторжение своим присутствием, но окружающие не обязательно будут связывать его с ним.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Способность *Инкогнито* не позволяет Созданному становиться невидимым, однако позволяет ему сливаться с толпой. До окончания сцены любые попытки различить его в толпе получают штраф -2. Кроме того, не имея достаточного основания искать именно персонажа, наблюдатели будут просто скользить по нему взглядом, если только он не даст повода сосредоточить на нём внимание. Эффекты этой способности сочетаются с другими Трансмутациями, позволяющими избежать внимания - в частности, с *Цветом человека*.

Никаких следов (••)

Прометид активирует сразу множество малозаметных эффектов, которые устраняют признаки его появления в том или ином месте. Его шаг становится таким лёгким, что он может двигаться, не оставляя следов. Его кожа покрывается герметичным, чистым слоем субстанции, предотвращающей попадание частиц его тела на окружающую территорию, где её мог бы обнаружить и распознать судмедэксперт (это касается отпечатков пальцев, волос, пота и других телесных элементов).

Трансмутация не позволяет скрыть кровь, сочащуюся из ран, однако за исключением таких редких травматических случаев Прометид не оставляет следов своего присутствия в том или ином месте.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Скрытность

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид считает, что активировал эту способность, однако Трансмутация подводит его, оставляя крохотные частицы его тела в самом неподходящем месте.

Провал: Активация не удаётся, но Прометид это понимает.

Успех: До окончания сцены Прометид пользуется желаемым эффектом, не оставляя никаких знаков физического присутствия наподобие отпечатков пальцев, следов, волос и т.д. Попытки выследить Прометида физическими методами автоматически проваливаются, хотя отслеживание по запаху (с помощью полицейских собак или Трансмутации *Нюх ищeyки*, описанной на стр. 145) может дать результаты - но даже в этом случае все проверки проходят со штрафом -2. Если Прометид двигается быстрее своей обычной Скорости, действие Трансмутации пресекается.

Исключительный успех: Прометид может бежать (то есть передвигаться с удвоенной Скоростью), не отменяя эффекта способности.

Возможные модификаторы: Тяжёлая обувь (-1 в случае с туфлями, -2 в случае с ботинками), Прометид в грязи или поту (-1), Прометид ранен (штраф -1 налагается только в том случае, если Прометид получил хотя бы очко летального урона), перчатки (+1), шляпа или сетка для волос (+1).

Дублёр (•••)

При помощи этой способности Прометид может физически изменить своё телосложение, чтобы стать толще, стройнее, шире, выше или короче. С расстояния распознать Прометида становится чрезвычайно трудно, хотя эта маскировка быстро рассеивается при приближении. Тем не менее, материальные изменения могут наделять персонажа и незначительными физическими бонусами.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновение

Прометид может изменить общий тип своего телосложения, внося целую череду изменений. Он может увеличить или уменьшить свой Размер на единицу (что также добавляет или вычитает очко Здоровья). Равным образом, Созданный может изменить своё телосложение в такой степени, что один из его Физических Атрибутов увеличится

(или даже уменьшится) на единицу. Он может сократить объём мышц, чтобы притвориться слабым. Или он может принять форму атлета, чтобы получить дополнительное очко Ловкости. Он может сформировать коренастое тело, которое увеличит его Выносливость на единицу. Эффекты этой способности сохраняются до конца сцены, хотя многократное применение не позволяет сочетать бонусы. Если Прометид активирует Трансмутацию снова, новый эффект немедленно заменяет предыдущий. Помимо прочего, эти изменения вычитают два дайса из попыток идентифицировать персонажа.

Неслышный шаг (•••)

При помощи этой способности Прометид может контролировать своё тело в достаточной степени, чтобы двигаться в практически полной тишине. Если персонаж не бежит и не совершает громких и очевидных действий, он может передвигаться почти бесшумно.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновение

Сразу по активации Неслышный шаг позволяет Созданному бесшумно передвигаться до окончания сцены. Проверки восприятия, основанные на слухе и направленные на обнаружение Прометида, автоматически заканчиваются броском на удачу, поскольку высока вероятность, что оппонент услышит что-нибудь ещё вместо шагов Прометида. Если Прометид начинает бежать (то есть двигаться с удвоенной Скоростью), эффект немедленно обрывается. Равным образом, если он делает что-нибудь громкое и очевидное - произносит речь или стреляет из пистолета, - действие Трансмутации пресекается. Если Прометид выполняет действие, которое заставляет объект или человека (но не его самого) создать шум, игрок должен сделать бросок на Скрытность с бонусом +3. Например, он может беззвучно ускользнуть, даже если случайно наткнётся на оппонента, однако попытка напасть на него сзади приведёт к появлению шума, который могут услышать другие.

Ложный след (••••)

Пустив оппонента по ложному следу, Прометид может увести его подальше от себя. Данная Трансмутация помогает Созданному имитировать следы, якобы оставленные кем-то другим. Прикоснувшись к жертве, Прометид настраивает своё тело на подражание её организму.

Требование: Никаких следов (••)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется, хотя Прометид должен коснуться жертвы (см. стр. 119).

Действие: пассивное.

Прежде чем активировать эту способность, Прометид должен активировать Трансмутацию *Никаких следов*. Затем он должен коснуться человеческого тела (живого или мёртвого) и перестроить собственное тело на новый лад, чтобы оно походило на тело жертвы множеством малозаметных, но важных черт. Отпечатки пальцев и следы ног становятся аналогичными отпечаткам и следам жертвы, и любые частички тела, которые он может оставить в том или ином месте, будут указывать на жертву вместо самого Прометида.

Маска (••••)

Прометид привыкает управлять своей формой в достаточной степени, чтобы получить возможность вызывать детализированные физические изменения. Он может значительно изменить свою лицевую структуру и модифицировать структуру волос и кожи. С определённым усилием он может даже сойти за другого.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Обман

Действие: мгновенное

Данная Трансмутация позволяет Созданному мгновенно получить человеческий облик без использования каких-либо инструментов и подготовки, физически изменяя форму лица и длину волос. Если Прометид обладает Трансмутацией *Цвет человека*, он может также изменить цвет своих волос, глаз и кожи, не проходя отдельной проверки. Если он обладает Трансмутацией *Дублёр*, он способен также изменить свой размер и телосложение, не вкладывая отдельного очка Пироса.

Попытка сойти за конкретного человека требует от Прометида пассивного броска на Интеллект + Самообладание с целью вспомнить чужую внешность (см. “Заучивание и запоминание” на стр. 44-45 **World of Darkness Rulebook**). Успехи, полученные в этом броске, сопоставляются с результатами броска на Сообразительность + Обман любого встречного, который знает персону, облик которой принял протагонист. В качестве альтернативной возможности Прометид может захотеть просто перестать быть похожим на себя. Как бы то ни было, Трансмутация не позволяет получить эффекта Сногшибательной внешности.

Результаты броска

Полный провал: Мало того, что имитация не удаётся, Прометид ещё и утрачивает возможность прибегать к этой способности до конца сцены.

Провал: Прометиду не удаётся вызвать необходимых изменений.

Успех: До конца сцены Прометид сохраняет желаемый облик (в пределах того, что позволяет эта способность). Он принимает другую форму и может выдать себя за кого-нибудь другого.

Исключительный успех: Маска так убедительна, что наблюдатели не придают значения некоторым несоответствиям между обликом Прометида и внешностью человека, которым он притворился.

Возможные модификаторы: Невозможность скопировать различие в весе (-1 за каждое очко расхождения в Силе или Размёре), невозможность скопировать цветовые различия (от -1 до -2), попытка принять типичный человеческий облик (+1), прикосновение к части тела желаемого человека или обладание этой частью тела (+3).

Глубокое прикрытие (•••••)

Иногда важно сохранять маскировку в течение очень долгого времени. Именно этой способностью и наделяет знатоков Искажения данная Трансмутация.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Всякий раз, когда Прометид использует такие способности Искажения, как *Цвет человека*, *Дублёр*, *Ложный след* или *Маска*, он может потратить одно очко Пироса в качестве пассивного действия, чтобы продлить эффект до 24-часового срока. Подобное изменение продолжительности эффекта не связано с изменением облика и не проявляет обезображенности персонажа.

Стекловидный темперамент (•••••)

Данная Трансмутация наделяет Созданного идеальным инструментом для избегания обнаружения. Названная в честь желеобразного вещества, расположенного в глазу человека, эта способность позволяет Созданному преобразовывать свои кости и плоть таким образом, что они становятся абсолютно прозрачны. Хотя прозрачность не наделяет его невидимостью, во многих случаях эти два понятия оказываются чрезвычайно близки.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

По активации этой способности тело Прометида становится прозрачным до окончания сцены. Хотя эффект и не делает его невидимым, он позволяет ему использовать Скрытность даже на виду, включая обход камер наблюдения. (см. описание "Скрытности" на стр. 75-76 **World of Darkness Rulebook**). Разумеется, Прометид должен быть обнажён, чтобы получить преимущество этой способности, иначе он получит значительный штраф к броскам Скрытности. В некоторых обстоятельствах Рассказчик имеет право запретить такие броски до тех пор, пока персонаж не избавится от одежды.

Смятение

Смятение воплощает собой экстремальное искусство, которое позволяет Созданным распространить эффект своей нечеловеческой природы на обладателей истинной Смертности. Таким образом, Прометид может временно наделить живое существо качествами собственного Отторжения. Чаще всего Прометиды используют эту способность в качестве защитной меры, обращая гнев разъярённой толпы на другую цель. Другие используют её для свершения мести, стремясь наказать всех, кто обидел или оскорбил их. На самых высоких уровнях данная Трансформация может даже облегчить самые жуткие стороны Отторжения.

Мировоззрение Фурий уделяет особое место эффектам, которые вызывает данная Трансмутация. Другие Созданные также могут изучать эти способности, однако легче всего изменения, продуцируемые Смятением, даются Фуриям в силу их приспособленности к взаимодействию с Оловом.

Перегонный куб (от • до •••••)

В сущности, Перегонный куб представляет собой сразу пять отдельных способностей, каждую из которых необходимо приобретать по очереди. Данная Трансмутация не требует ни бросков, ни расхода Пираса, поскольку каждый уровень этой способности вызывает постоянные изменения в Азоте самого Созданного. Благодаря Перегонному кубу Прометид получает дополнительную защиту при попытках других существ манипулировать его Азотом или влиять на него при помощи других способностей Смятения или Гипноза. Первоуровневая версия этой способности налагает штраф -1 на любые попытки использовать силы Смятения против протагониста. Каждый дополнительный уровень увеличивает штраф на единицу. Таким образом, на пятом уровне любые попытки манипулировать Прометидом при помощи Смятения или Гипноза проходят со штрафом -5.

Козёл отпущения (•)

Эта простая способность позволяет Созданному временно скрывать своё неестественное состояние, передавая бремя собственного Отторжения другому существу, находящемуся поблизости. Прометид должен коснуться цели (см. стр. 119) и призвать силу Смятения. Если он преуспел в активации данной способности, всякое существо, способное чувствовать Отторжение Прометида и реагировать на него, будет ассоциировать свои негативные чувства с жертвой. Между тем, сама жертва продолжает воспринимать Отторжение Созданного как и обычно, а потому может попытаться перенаправить гнев толпы на истинный источник их беспокойства. Впрочем, по-настоящему разъярённые толпы редко останавливаются, чтобы послушать столь неправдоподобные заявления.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Решительность + Обман против Самообладания + Азота

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не удаётся передать эффект Отторжения цели, причём игрок должен сделать бросок Человечности для того, чтобы унять в своём персонаже поднимающуюся Муку. В качестве альтернативной возможности Рассказчик может решить, что уже страдающие от Отторжения жертвы будут страдать от эффектов следующей степени Отторжения до конца сцены (таким образом, человек, страдавший от второй степени Отторжения, переносит эффекты третьей).

Провал: Попытка Созданного терпит неудачу.

Успех: В течение сцены любой, с кем взаимодействует цель, должен сделать бросок на Решительность + Самообладание, результаты которого сопоставляются с проверкой Азота, которую проходит Созданный, активировавший Трансмутацию. Бросок проходит по всем правилам взаимодействия с Отторжением, описанным на стр. 167-173, и включает эффекты, определяемые Наследием Прометида. Тем не менее, любые эффекты Отторжения воспринимаются окружающими так, словно они исходят от жертвы, а не от самого Прометида. Если же цель сама подвергается Отторжению, она направляет свою реакцию на Прометида.

Исключительный успех: Вышеописанный результат остаётся в силе за тем исключением, что даже цель не может определить истинный источник Отторжения или обезображенности. В итоге жертва начинает сама считать себя источником противоестественной ауры. Такое положение дел сохраняется на протяжении всего действия Трансмутации.

Умеренное Отторжение (• или ••• или ••••)

В сущности, данная Трансмутация представляет собой три отдельных способности, каждую из которых необходимо приобретать по очереди. Она не требует никаких бросков, вместо этого позволяя Созданному умерять эффекты, которые вызванное им Отторжение накладывает на других, в течение непродолжительного периода времени.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Один уровень этой Трансмутации позволяет Созданному вложить очко Пираса, чтобы до конца сцены любой человек, вынужденный сопротивляться Отторжению, получил бонус +1 к проверке Решительности + Самообладания (этот бросок сопоставляется с проверкой Азота, как и обычно). Эффект способности увеличивает вероятность, что Прометид сможет избежать неблагоприятного воздействия Отторжения на окружающих. Следующий уровень Трансмутации наделяет смертных ещё одним дополнительным дайсом, как и последний, который даёт окружающим бонус +3 к проверке Решительности + Самообладания.

Кроме того, пока эта Трансмутация активирована, она также предотвращает прогрессию Отторжения в разуме смертных, которые уже страдают от его эффектов. Первый уровень этой способности предотвращает переход первой стадии Отторжения (уровень сна) ко второй. Если смертный, страдающий от первой стадии Отторжения, сталкивается с Прометидом снова, Рассказчик не должен делать стандартный бросок Решительности + Самообладания смертного, провал которого в обычной ситуации означает прогрессию Отторжения до второй стадии (уровень воображения). Пока эта способность активирована, бросок не требуется. Прогрессия Отторжения просто блокируется до конца сцены.

Следующий уровень этой способности предотвращает прогрессию второй стадии Отторжения до третьей (уровень импульса), в то время как последний вариант Трансмутации блокирует продвижение третьей стадии Отторжения до четвёртой (призыв к действию). Данная Трансмутация не влияет на эффект Опустошения (см. стр. 174-179), изменяя только реакцию смертных, которые могли почувствовать Отторжение.

Вне зависимости от уровня способности, Прометид тратит только одно очко Пироса. Эффект Трансмутации всегда сохраняется до конца сцены. Смертные, затронутые этой способностью, не поддаются её воздействию снова, пока не пройдет 24 часов, даже если протагонист имеет достаточно Пироса, чтобы поддерживать эффект всё это время. В течение недели по окончании этого срока смертные, хотя бы однократно попавшие под воздействие данной способности, автоматически чувствуют Отторжение безо всяких проверок, если встречаются этого персонажа снова. Если они уже страдали от Отторжения на момент применения способности, оно прогрессирует до следующей стадии и не может быть смягчено этой Трансмутацией.

Бешеная ярость (••)

Прометид может использовать Отторжение в своих целях. Обладая этой способностью, он может выбрать жертву и пропитать её Отторжением так, чтобы любое одно животное, находящееся поблизости, набросилось на жертву в бешеной ярости. Даже самые одомашненные и послушные животные могут впасть в атакистическое безумие под воздействием этой силы. Эффект Трансмутации не способен вызвать бешенство разумного животного (наподобие оборотня или вампира в звериной форме), как не может заставить и животное-гуля атаковать вампира.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Самообладание + Знание животных против Решительности животного

Действие: состязание

Бешеную ярость можно сосредоточить на любой жертве в пределах видимости Прометида. Вне зависимости от выбранной цели, проверку Решительности проходит животное, а не сама цель.

Результаты броска

Полный провал: Прометиду не удаётся заставить животное напасть на жертву, и вместо этого оно обращает свой гнев на самого персонажа.

Провал: Попытка оказывается неудачной.

Успех: Животное нападает на цель и изо всех сил старается её убить. Эффект обрывается в конце сцены, в случае смерти животного или тогда, когда от ранений оно впадает в беспомощное состояние.

Исключительный успех: Животное нападает на жертву в слепой ярости, игнорируя штрафы за раны на протяжении всей продолжительности эффекта.

Возможные модификаторы: Домашнее животное (-1), питомец с сильной привязанностью к хозяину (-2), животное уже чем-то взволновано (+1), дикое животное (+1), хищное животное (+2).

Напряжение в воздухе (••)

Благодаря этой Трансмутации Прометид может пропитать окружающую среду частью своего Отторжения, заставив находящихся поблизости смертных испытывать беспокойство и раздражение и при этом не привлекая их внимания к своему противоестественному состоянию. Хотя Прометид не может использовать эту способность для прямого управления смертными, он может сделать окружающих людей восприимчивее к запугиванию. В качестве альтернативной возможности сообразительный Прометид может использовать эту способность для усиления паранойи, наделив смертных особой уязвимостью к некоторым вопросам.

Цена: -

Бросок: Внушительность + Убеждение

Действие: мгновенное

Набранные при броске успехи сравниваются с Самообладанием жертв. Если результат равен или превышает Самообладание цели, она подвергается воздействию этой способности.

Результаты броска

Полный провал: Внимание всех окружающих сосредотачивается на Прометиде, обезображенность которого на мгновение становится видимой.

Провал: Попытка активировать Трансмутацию оказывается неудачной.

Успех: Попытка заканчивается успехом, и окружающие Прометида смертные чувствуют сильнейшее беспокойство и паранойю практически безо всякой причины. В течение сцены Прометид может сравнивать успехи, полученные при броске активации, с Самообладанием любых персонажей, с которыми он вступает в контакт. Если Самообладание персонажа оказывается выше числа успехов, Прометид не добивается никакого эффекта. Если Самообладание ниже или равно полученным успехам, Прометид получает бонус на все проверки Запугивания и Социальные броски, основанные на использовании паранойи и беспокойства смертных. Этот бонус равен различию между накопленными успехами и Самообладанием жертвы.

Исключительный успех: Под воздействие эффекта попадают все, кроме обладателей нечеловеческого Самообладания (6 очков или выше).

Нашёптывания Яго (•••)

Данная Трансмутация функционирует аналогично Бешеной ярости за тем исключением, что вместо животного Прометид натравливает на человека другого смертного. Созданный должен потратить очко Пираса и коснуться цели, которую он планирует превратить в убийцу, тем самым открывая ей свою истинную натуру. В этот момент Отторжение просачивается в душу жертвы, наполняя её чувства и стремления неуголимой ненавистью к человеку, названному персонажем. Окончательная цель этого смертоносного импульса не обязательно должна присутствовать рядом с ними, однако это должен быть человек, которого назначенный смертный может убить в течение одного часа. Если убийца преуспевает, он должен пройти проверку своей Нравственности по стандартным правилам. В большинстве случаев он сохраняет воспоминания о существе, которое подтолкнуло его к этому страшному преступлению.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Манипулирование + Решительность + Запугивание против Решительности + Азота

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Созданному не удаётся активировать Трансмутацию, и его Отторжение вырывается из-под контроля. Прометид должен пройти проверку на сопротивление Муке.

Провал: Попытка оказывается неудачной.

Успех: Прометид должен потратить по крайней мере три раунда на описание намеченной жертвы и убеждение смертного в том, что она оскорбила его и заслуживает смерти. До окончания сцены человек будет изо всех сил стремиться отыскать и убить назначенную жертву. Эффект пресекается либо по окончании сцены, либо в момент смерти жертвы. В эту секунду убийца возвращается в чувство и вспоминает, как Прометид забрался ему в сознание.

Исключительный успех: Жертва не помнит, как Прометид проник в её разум, и будет считать, что аргументы, названные ранее Прометидом, оправдывают её действия. Только годы психотерапии или применение другой сверхъестественной способности может восстановить утраченные воспоминания жертвы о том, что произошло.

Возможные модификаторы: Убийство жертвы противоречит Пороку или Добродетели первоначальной цели (-1), цель влюблена в намеченную жертву (-2),

убийство жертвы совместимо с Пороком или Добродетелью первоначальной цели (+1), цель ненавидит намеченную жертву (+2).

Проклятие Родоначальника (•••)

Прометидам свойственно наживать врагов и среди других представителей своего вида. Мстительность и амбициозность изводят Созданных в той же мере, что и простых смертных, которым они хотят подражать. При помощи этой способности Прометид может вызвать неестественный скачок Азота в теле другого Созданного. Тем самым он временно увеличивает вероятность, что цель распространит своё Отторжение на обширную территорию, сделав себя куда более явной угрозой для окружающего мира.

Цена: 1 очко Пироса (или больше)

Бросок: Внушительность + Сообразительность + Окультизм – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

Трансмутация позволяет Созданному повысить значение Азота жертвы в том случае, если он используется в броске против Решительности + Самообладания окружающих (см. “Вектор Отторжения” на стр. 168). Обратите внимание, что Трансмутация *Перегонный куб* помогает сопротивляться этой способности.

Результаты броска

Полный провал: Следующие 24 часа Азот самого персонажа считается на две единицы выше с целью определения, вызывает ли он Отторжение у окружающих.

Провал: Попытка активировать Трансмутацию оказывается неудачной.

Успех: За каждое очко Пироса, вложенное в активацию Трансмутации (до максимума, равного показателю Азота самого Прометида) жертва добавляет один дайс к своим проверкам Азота, направленным на определение, распространяет ли он Отторжение. Этот эффект длится в течение одного дня за каждый успех.

Исключительный успех: Эффект сохраняется пять или более дней (по одному за успех).

Безымянный ужас (••••)

При помощи этой способности Прометид может мгновенно разжечь своё Отторжение и направить его на конкретного смертного, чтобы заставить его погрузиться в состояние глубокого ужаса. Чаще всего люди просто утрачивают способность противостоять ужасающей силе Созданного. Большинство сделают всё, что прикажет им Прометид, только бы не смотреть на его искажённый облик.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Запугивание – Самообладание

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Внутренний огонь Прометида вырывается из-под контроля, и персонаж должен немедленно пройти проверку на сопротивление Муке.

Провал: Попытка активировать Трансмутацию заканчивается неудачей.

Успех: Жертва погружается в состояние глубочайшего страха перед Прометидом. За каждый успех, полученный при активации, цель переносит штраф -1 на любые броски до окончания сцены. Даже попытки бежать становятся для неё труднее, поскольку жертва пускается в паническое бегство, спотыкаясь и удаляясь от места, в котором ей могут помочь. Под воздействием этого эффекта жертва не может нападать на персонажа, если только не будет вкладывать по очку Воли за каждый раунд нападения (при этом она не будет получать трёх дополнительных дайсов, которые обычно предоставляют очки Воли). Тем не менее, они могут защищаться от нападения сами, не расходуя Волю.

Исключительный успех: Жертва оказывается парализована страхом до окончания сцены. Она должна сделать пассивный бросок на Решительность + Самообладание. Провал наделяет её отклонением, которое остаётся с ней в течение одного дня.

Безопасное пребывание (••••)

Прометид может пользоваться эффектами, полученными благодаря *Умеренному Отторжению*, применяя их к тому воздействию, которое он оказывает на землю. Данная Трансмутация замедляет распространение миазм, которые Отторжение вызывает в природе, отсрочивая так называемое “Опустошение мирных территорий”, или просто Опустошение.

Требование: Умеренное Отторжение (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Всякий раз, когда Прометид останавливается на одном месте хотя бы на час или больше, его Азот оставляет невидимый след, начиная медленно разрушать землю. Если он уходит прежде, чем проведёт 24 часа в этом месте, след исчезает. Если он остаётся дольше, чем на день, область начинает медленно деградировать, хотя признаки этого разложения не проявляются до тех пор, пока Прометид не проводит в этом месте неделю. Детали этого процесса описаны в разделе “Опустошение” на стр. 174-179.

В активированном состоянии эта способность позволяет Созданному отдыхать в одном и том же месте в течение 24 часов прежде, чем след его Азота останется на земле. После этого он может оставаться там ещё 24 часа, и лишь после этого начинается первый этап Опустошения. Он переходит ко второму этапу только в том случае, если Прометид остаётся на этом месте в течение недели, и так далее, в соответствии со стандартными правилами. В сущности, эта способность даёт Прометиду 24-часовой промежуток спокойного отдыха вместо обычного часа. Это не так уж много, однако для большинства Прометидов, желающих просто побыть в течение дня хоть где-нибудь, не волнуясь о заражении места, она открывает целый мир красок. Увы, по окончании этого 24-часового периода Опустошение начинает усиливаться по стандартным правилам.

Управление Отторжением (•••••)

Подлинные мастера Смятения обретают пугающую власть над поддельными душами своих товарищей. Благодаря этой Трансмутации Прометид может временно изменить Азот другого Созданного. На время действия эффекта выбранный Прометид получает новое Наследие. Его обезображенность (но не Дарование) изменяются на то, которое свойственно изменённому Наследию. Мука и Отторжение также приобретают черты нового Наследия. Что ещё хуже, он должен немедленно сделать бросок на сопротивление Муке со штрафом, равным Азоту персонажа, насильно сменившего его Наследие. Обычно подобное превращение длится до окончания сцены, но его можно продлить и до суток благодаря дополнительному расходу Пироса.

Цена: 2 очка Пироса (или 3, если эффект продлевается до одного дня)

Бросок: Внушительность + Самообладание + Оккультизм против Самообладания + Азота жертвы

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Внутренний огонь Прометида вырывается из-под контроля, и персонаж должен немедленно сделать бросок на сопротивление Муке.

Провал: Попытка активировать Трансмутацию заканчивается неудачей.

Успех: До окончания сцены цель принимает все недостатки Наследия, выбранного персонажем. Если Прометид пытается “изменить” Наследие жертвы на то, к которому она принадлежит в действительности, Трансмутация автоматически проваливается. Хотя и возможно, что в мире существуют другие Наследия, только пять общеизвестных Наследий гарантированно подвергаются действию этой Трансмутации, получая соответствующие недостатки.

Жертва немедленно делает бросок на сопротивление Мукe со штрафом, равным Азоту Прометида, внёсшего изменения в её сущность. Штраф применяется ко всем броскам на сопротивление Мукe, сделанным под воздействием этой способности.

Исключительный успех: Эффекты аналогичны простому успеху, однако эффект автоматически продлевается до целого дня. Если протагонист вложил три очка Пираса для активации Трансмутации, эффект сохраняется на протяжении двух дней.

Подавление Отторжения (•••••)

Вершиной Смятения становится умение подавлять бурление неестественных энергий в собственном теле и подавление Отторжения, которое они вызывают в людях, животных и даже самой Природе. Благодаря этой Трансмутации Прометид может временно устранить эффекты своего Отторжения, что позволяет ему какое-то время побыть в роли смертного, которым он так хочет быть.

Требование: Умеренное Отторжение (•)

Цена: 1 или 2 очка Пираса

Бросок: Азот + Коммуникабельность

Действие: пассивное

Результаты броска

Полный провал: Попытка Созданного подавить своё Отторжение приводит к катастрофе. Его Отторжение вырывается из-под контроля, и персонаж должен немедленно сделать бросок на сопротивление Мукe.

Провал: Попытка активации оканчивается неудачей.

Успех: До окончания сцены Прометид не вызывает никаких эффектов Отторжения. Он может скрыть свою сущность только в присутствии ограниченного числа людей, которое не должно превышать показателя его Внушительность или Манипулирования (в зависимости от того, что выше). Если Прометид тратит два очка Пираса, он может удвоить это значение, чтобы обеспечить себя возможностью взаимодействовать с большим количеством смертных. Если Прометид сталкивается с большим количеством людей, чем он может выдержать без проявления Отторжения, то эффект Трансмутации незамедлительно пресекается.

Исключительный успех: Внушительность или Манипулирование Прометида автоматически удваиваются с целью определения, какое количество смертных может находиться вокруг него, не провоцируя Отторжения. Если Прометид вложил дополнительное очко Пираса, Внушительность или Манипулирование утраиваются.

Электрификация

Во множестве самых разных культур молния считалась физическим проявлением силы богов. В случае с Созданными эта сила может принимать форму мощнейшего электрического потока, которым можно испепелять врагов или реанимировать повреждённое тело самого Прометида. Мировоззрение Фурий уделяет особое место эффектам, которые вызывает данная Трансмутация. Другие Созданные также могут изучать эти способности, однако легче всего изменения, продуцируемые Смятением, даются Фуриям в силу их приспособленности к обработке Олова. В отличие от большинства других Трансмутаций, большинство способностей Электрификации зародились с приходом новейшего времени.

В обычных условиях Электрификация игнорирует броню противника, если Прометид касается своей цели (см. “Касание цели” на стр. 119). Только особые виды брони, устойчивые к электричеству, могут обеспечить противника соответствующей защитой. Для этой цели могут подойти как земные методы изоляции наподобие резиновых и пластмассовых барьеров, так и некоторые из сверхъестественных способов защиты.

Чувство искры (•)

Учитывая пользу, которую Прометид может извлечь из электричества, практики Очищения Олова разработали способы его обнаружения. Прометид настраивает свои жизненный флюиды на поиск электричества в окружающем его мире.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Наука

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид считает, что обнаружил поток электричества там, где в действительности его нет.

Провал: Прометиду не удаётся найти электричество.

Успех: Прометид обнаруживает самый близкий источник электричества, достаточно сильного, чтобы убить простого смертного при контакте, если только в пределах 200 ярдов вокруг Прометида есть хоть один подобный источник. Созданный может почувствовать местоположение стенной розетки, скрытой позади кушетки, или выключателя в углу кабинета.

Равным образом, Прометид может тщательно изучить конкретный объект, чтобы понять, содержит ли он электричество. В этом случае он узнаёт местоположение даже самых слабых источников наподобие батареек.

С помощью этой способности невозможно обнаружить других Прометидов, практикующих Электрификацию, если только они не используют в данный момент способности, создающие непрерывный электрический поток.

Исключительный успех: Прометид получает один дополнительный дайс к любым проверкам Электрификации, которые он проходит в пределах этой же сцены.

Возможные модификаторы: Персонаж - опытный электрик (+1), полностью изолированная проводка (-1), персонаж отвлечён боем (-1), цель уже использовалась другим Прометидом для активации Электрификации ранее в этой же сцене (-1 за каждое использование).

Зажигание (•)

По своей природе Созданные настроены на взаимодействие с электричеством, поэтому манипулирование его потоком даётся им без особых трудов. Благодаря это Трансмутации Прометид может привести в действие электрическое устройство, наполнив его собственной энергией.

Цена: Бесплатно либо от одного до двух очков Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Для активации этой способности Прометид должен коснуться устройства, которое приходит в действие до окончания сцены. Чтобы поддерживать поток электричества, Прометид должен либо сохранять с ним физический контакт, либо расходовать Пирос, позволяя ему работать самостоятельно. Это устройство должно работать на электричестве и не должно требовать для работы большего напряжения, чем можно получить с помощью обыкновенной розетки. Кроме того, *Зажигание* только приводит устройство в действие. Оно не позволяет наносить электрический урон живым целям, поскольку такие попытки немедленно прекращают работу Трансмутации.

Также Прометид может коснуться трансформатора или генератора, чтобы перенаправить электричество на любой объект, который находится с ним в контакте. Такое использование данной способности всегда стоит два очка Пираса. Оно не может привести в действие большее количество устройств, чем находится в жилом блоке или городском супермаркете, даже если кабели проведены к объектам за пределами этих зон.

Изоляция (••)

Как знает любой хороший электрик, создание или перенаправление электрического потока - не единственный способ его контролировать. Благодаря этой Трансмутации Прометид обретает способность изолировать цель от воздействия электричества.

Цена: -

Бросок: Азот + Выносливость (если цель сопротивляется, из броска вычитается её Решительность)

Действие: пассивное

Прометид может использовать эту способность в качестве пассивного действия после касания цели (см. стр. 119). Если цель сопротивляется, из броска вычитается её Решительность.

Результаты броска

Полный провал: Прометид вызывает короткое замыкание или сжигает электронику, которую он собирался изолировать.

Провал: Прометиду не удаётся изолировать цель.

Успех: Каждый успех обеспечивает цель одним пунктом брони, защищающей от любых электрических атак или повреждений, хочет этого цель или нет. Дополнительные эффекты атак, которые не требуют броска дайсов, просто уменьшаются на одно очко за каждый успех. Способности, которые не имеют градации эффектов - такие как *Зажигание* и *Замыкание*, - попросту не имеют воздействия на изолированную цель (хотя их по-прежнему можно использовать). Эта защита сохраняется до окончания сцены.

Исключительный успех: Цель получает пять или более пунктов брони (по одному за успех), защищающей от любых электрических атак или повреждений. Все вышеописанные правила остаются в силе.

Шок (••)

Прометид может высвободить поток электричества, обрушив его на любого противника или любой объект, к которому он прикасается. Учитывая, что такой поток электричества несёт в себе частицу Муки, Прометид может даже причинить вред другим Созданным.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Азот + Выносливость

Действие: пассивное

Прометид должен успешно коснуться цели (см. стр. 199), после чего активировать Трансмутацию в качестве пассивного действия. Большинство видов брони не предоставляют защиты от этого прикосновения.

Если в пределах сцены Прометид использует эту силу (или любую способность, которая требует обладания *Шоком*) большее число раз, чем он имеет дайсов в броске Азота + Выносливости, а затем использует любую способность Электрификации, наносящую прямой урон, его Мука начинает накапливаться (подробнее этот процесс описан на стр. 181-182 в разделе "Благородное сопротивление Муке").

Результаты броска

Полный провал: Прометид случайно обрушивает электрический заряд, пропитанный Мукой, на себя самого, получая очко тупого урона.

Провал: Прометиду не удаётся высвободить электрический поток.

Успех: Электрический поток, выпущенный Прометидом, наносит по одному очку тупого урона за каждый успех. Другие Созданные не могут поглотить этот поток, чтобы восстановить повреждения, хотя *Электрошоковая перезарядка*, предоставляемая Трансмутацией *Вулкан* (см. стр. 155), может обеспечить их мгновенной защитой.

Исключительный успех: Электрический поток, выпущенный Прометидом, наносит пять или больше очков тупого урона.

Электрическая дуга (•••)

Обретая всё больший контроль над электрическими потоками, Прометид достигает способности выпускать с расстояния электрические разряды. Учитывая, что такой поток электричества несёт в себе частицу Муки, Прометид может даже причинить вред другим Созданным.

Требование: Шок (••)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Азот + Выносливость

Действие: мгновенное

Теперь Прометид может выпускать электрический заряд в любую жертву в пределах 20 ярдов за очко Ловкости. Большинство видов брони не предоставляют защиты от такого удара током, а кроме того, жертвы не применяют Защиту против этой атаки, если только не сражаются с нападающим в ближнем бою.

Если в пределах сцены Прометид использует эту силу (или любую способность, которая требует обладания *Шоком*) большее число раз, чем он имеет дайсов в броске Азота + Выносливости, а затем использует любую способность Электрификации, наносящую прямой урон, его Мука начинает накапливаться (подробнее этот процесс описан на стр. 181-182 в разделе "Благородное сопротивление Муке").

Результаты броска

Полный провал: Прометид случайно обрушивает электрический заряд, пропитанный Мукой, на себя самого, получая очко тупого урона.

Провал: Прометиду не удаётся высвободить электрический поток.

Успех: Электрический поток, выпущенный Прометидом, наносит по одному очку тупого урона за каждый успех. Другие Созданные не могут поглотить этот поток, чтобы восстановить повреждения, хотя *Электрошоковая перезарядка*, предоставляемая Трансмутацией *Вулкан* (см. стр. 155), может обеспечить их мгновенной защитой.

Исключительный успех: Электрический поток, выпущенный Прометидом, наносит пять или больше очков тупого урона.

Генератор (•••)

Совершенствуя свой контроль над электроэнергией, Прометид обретает способность приводить в действие механические устройства, даже не прикасаясь к ним. Тем не менее, проектирование энергии на расстояние истощает его немного сильнее.

Требование: Зажигание (•)

Цена: 1 или 2 очка Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Эта способность дублирует эффект *Зажигания* за следующим исключением. Прометид может привести в действие любое устройство в пределах видимости, хотя оно и не должно находиться дальше, чем в 200 ярдах от него. По активации этой способности механизм начинает работать до конца сцены. Трансмутация не позволяет наносить электрический урон живым целям, поскольку такие попытки немедленно прекращают её работу.

Также Прометид может мгновенно перезарядить батарейку механического устройства, будь это незаметный жучок, подброшенный в дом, или огромная батарея размером с фургон. Перезаряженная батарейка расходует электричество в стандартном темпе. Перезарядка стоит одно очко Пираса.

Замыкание (••••)

Хаотический поток электричества может нанести немало ущерба устройствам, которые от него зависят. Данная Трансмутация создаёт электромагнитный пульс, заставляя перегореть все электрические приборы в пределах радиуса действия силы. Опытные

Прометиды, знакомые с этой способностью, стараются защищать свои собственные устройства или никогда не оставлять их на виду.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: момент

Замыкание разрушает электрические цепи всех устройств в пределах одного ярда от Прометида. За каждое очко Азота выше первого этот радиус увеличивается вдвое (два очка предоставляют уже двухъярдовый радиус, три - четырехъярдовый и так далее). Некоторые части оборудования могут быть защищены от электромагнитного пульса и неуязвимы для этой способности. Трансмутация *Изолятор* (см. стр. 132) также может защитить приборы от *Замыкания*.

Регулятор (••••)

При помощи этой способности Прометид может управлять электроприбором с расстояния, включая и выключая его по желанию, а также с лёгкостью управляя потоком электричества внутри него. Хотя сообразительные Прометиды могут найти бесчисленное количество способов применения этой способности, Регулятор не позволяет создать электричество там, где его просто не существует.

Требование: Генератор (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется, хотя управление самим прибором может потребовать тех или иных проверок

Действие: мгновенное

Прометид обретает ограниченный контроль над работой прибора, который находится в пределах видимости - но не дальше, чем в 200 ярдах от самого Прометида. Активация этой способности позволяет Созданному управлять потоком электричества внутри прибора до конца сцены. Каждый раз, когда Прометид заставляет устройство выполнить то или иное действие, он должен сам выполнить мгновенное или продолжительное действие, концентрируясь на желаемом результате. Включить или выключить простое устройство можно и без проверок, однако более сложные формы контроля требуют соответствующих бросков (в основном на Интеллект + Компьютер). При помощи этой Трансмутации Прометид может заставить сотовый телефон набрать определённый номер, автомобильный поворотник - заработать, а компьютер - открыть электронную почту пользователя. Если устройство находится в руках другого существа, оно может помешать Прометиду, вступив в состязание. Трансмутация не позволяет наносить электрический урон живым целям, поскольку такие попытки немедленно прекращают её работу.

Божественная молния (•••••)

Достигнув такого контроля над разрушительной силой электричества, Прометид, обладающий этой способностью, получает возможность управлять смертоносными вспышками молнии и выпускать сгустки электроэнергии из своего тела. Учитывая, что такой поток электричества несёт в себе частицу Муки, Прометид может даже причинить вред другим Созданным.

Требование: Электрическая дуга (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Выносливость

Действие: пассивное (*Шок*) или мгновенное (*Электрическая дуга*)

Данная Трансмутация обеспечивает Прометида усовершенствованной формой *Шока* или *Электрической дуги*. Если он выпускает *Электрическую дугу*, то она наносит по одному пункту летального урона за каждый успех и может поразить любую жертву в пределах 20 ярдов за каждое очко Ловкости + Азота.

Равным образом, Прометид может высвободить волну *Шока* (наносящую жертвам тупой урон), поразив каждого в пределах одного ярда перед собой. За каждое очко Азота выше первого этот радиус увеличивается вдвое (два очка предоставляют уже двухъярдовый радиус, три - четырехъярдовый и так далее). Если урон, полученный жертвой, равен или превышает её Выносливость, то её оглушает и она теряет следующее действие.

Эффекты этой способности заставляют мускулы сокращаться от электрического тока. Любая жертва, получившая хотя бы одно очко повреждений, должна сделать пассивный бросок Силы, чтобы не оказаться обездвиженной на один раунд. Обездвиженные жертвы утрачивают Защиту.

В обоих случаях Прометид может потратить ещё одно очко Пираса, чтобы усилить характер урона. В этом случае *Электрическая дуга* причиняет агgravированный урон за счёт дополнительного очка Пираса (таким образом, всего персонаж тратит два очка). Волна *Шока* наносит летальный урон, однако требует двух дополнительных очков Пираса (то есть трёх в сумме).

Если в пределах сцены Прометид использует эту силу (или любую способность, которая требует обладания *Шоком*) большее число раз, чем он имеет дайсов в броске Азота + Выносливости, а затем использует любую способность *Электрификации*, наносящую прямой урон, его Мука начинает накапливаться (подробнее этот процесс описан на стр. 181-182 в разделе "Благородное сопротивление Муке").

Грозовая терапия (•••••)

Прикоснувшись к цели, Прометид может наполнить другого Созданного массивным потоком энергии. Применение этой способности требует значительного усилия, поскольку она требует, чтобы Прометид создал чистый поток "жизненной энергии", не отравленный его Мукой.

Цена: от 1 очка Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновение

Прикоснувшись к Созданному и активировав эту силу, Прометид направляет электроэнергию для заживления его ран. Эффект воздействует только на Прометидов. За каждое очко агgravированного или летального урона или за каждые два очка тупого урона Прометид вкладывает по одному очку Пираса.

Гипноз

Эффекты Гипноза заметить даже труднее, чем действие Смятения. Тем не менее, как и прерогативная Трансмутация Фурий, Гипноз полагается на умение Созданного управлять аурой Отторжения и влиять на сознание окружающих. Более того, некоторые эффекты Гипноза похожи на аналогичные уровни Смятения, однако в целом Гипноз концентрируется на осторожном манипулировании чужим разумом вместо открытого подавления воли смертных.

Пути Имитаторов позволяют им осваивать эти способности быстрее других. И хотя любой Созданный может взяться за изучение этой Трансмутации, легче всего силы Гипноза даются Имитаторам вследствие их приспособленности к обработке Золота.

Неподвижный взгляд (•)

Для начала Прометид должен установить зрительный контакт с намеченной жертвой. Затем он может парализовать цель, блокируя её волю на протяжении всего времени, которое он продолжает смотреть в глаза жертвы. Трансмутация может продолжаться бесконечно долго, однако всё это время Созданный должен пристально смотреть в глаза жертвы, оставаясь неподвижным и сам.

Эффект немедленно пресекается, если жертва подвергается нападению или получает урон из другого источника. Тем не менее, по окончании действия Трансмутации она даже не будет помнить том, что происходило, пока она оставалась в этой ментальной ловушке.

Цена: -

Бросок: Внушительность + Решительность + Запугивание против Решительности + Азота жертвы

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Попытка парализовать цель терпит неудачу, и жертва становится неуязвима к дальнейшим попыткам Гипноза в течение следующего дня.

Провал: Попытка парализовать цель терпит неудачу, однако Созданный может попробовать активировать Трансмутацию снова.

Успех: Цель остаётся неподвижной и не замечает происходящего вокруг неё, пока Созданный стоит на месте и поддерживает с ней зрительный контакт. Хотя Прометид и не может двигаться, он вполне может говорить. Неудивительно, что в большинстве случаев эта Трансмутация используется для выведения цели из строя перед использованием более агрессивных эффектов, воздействующих на сознание. Как только эффект пресекается по той или иной причине, жертва замечает Прометида, если только она не знала о его присутствии ранее. Тем не менее, она ничего не помнит о том, что происходило во время действия этой способности.

Если цель подвергается нападению с любой стороны или оказывается перед лицом угрозы, которая кажется ей неизбежной, эффект немедленно обрывается.

Исключительный успех: Когда эффект пресекается, цель на мгновение остаётся дезориентированной. Если Прометид уйдёт от неё за это мгновение, жертва забудет, что он вообще здесь был, если только не получит больше успехов в пассивной проверке Сообразительности + Самообладания, чем накопил Прометид при активации этой способности.

Позыв к бегству (•)

Для Прометида разум животного - всего лишь ещё одна форма материала, которым можно с лёгкостью управлять. Прометид может пропитать своим Отторжением задний мозг, существующий у всех примитивных созданий, тем самым повлияв на инстинкты животного (для взаимодействия с инстинктами животных также можно использовать *Бешеную ярость*, доступ к которой можно получить благодаря Трансмутации *Смятение*). С этого момента выбранное существо будет убегать от намеченной цели как можно дальше.

Данная Трансмутация влияет только на животных. Она бесполезна при взаимодействии с разумными существами, принявшими форму животных, или с животными, обретшими определённый уровень интеллекта. В отличие от *Бешеной ярости*, эту способность можно использовать, чтобы заставить гуля, служащего вампиру, или фамилиара, подчинённого магу, бежать от своего хозяина, хотя эта задача и не из лёгких.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Сообразительность + Знание животных против Самообладания жертвы

Действие: состязание

Позыв к бегству можно использовать на любом животном, находящемся в пределах видимости Прометида. Независимо от цели, которую животное должно будет избегать, при сопротивлении броску используется Самообладание самого животного.

Результаты броска

Полный провал: Животное становится агрессивным к Созданному и даже может напасть на него при малейшей провокации с его стороны.

Провал: Прометиду не удаётся повлиять на инстинкты животного.

Успех: Животное бежит прочь от намеченной цели, покидая область. Если ему мешают бежать, оно нападает на всякого, кто стоит у него на пути, пока не получает возможности проскользнуть дальше. Оно избегает цели до окончания сцены.

Исключительный успех: Животное продолжает избегать объекта своего страха в течение 24 часов.

Возможные модификаторы: Домашнее животное (-1), домашнее животное с сильной привязанностью к хозяину (-2), животное связано с целью сверхъестественными узами (-5), животное уже чем-то взволновано (+1), дикое животное (+1), хищное животное (+2).

Огненосец (••)

Некогда Божественный огонь был для смертных священным даром, даже при том, что его присутствие в Прометидах вызывает страх и ненависть у простых людей. Обладая этой Трансмутацией, Созданный может пробудить первозданное чувство восхищения перед этим даром, окружая себя аурой почтения.

Цена: -

Бросок: Азот + Убеждение против Интеллекта жертвы

Действие: мгновенное

Эта способность затрагивает всех людей, находящихся в присутствии Созданного. Каждый из них может сделать защитный бросок на Интеллект, чтобы сопротивляться этому эффекту.

Результаты броска

Полный провал: Попытка окружить себя аурой почёта заканчивается неудачей, и Прометид утрачивает возможность использовать эту Трансмутацию снова в течение одного дня.

Провал: Попытка заканчивается неудачей.

Успех: Усилия Прометида дают плоды. Окружающие его смертные, набравшие меньше успехов при броске на Интеллект, чем Прометид - при активации Трансмутации, испытывают чувство восторга и уважения к персонажу, даже если страдают от вызванного им Отторжения или просто недолгобливают его. До конца сцены Прометид получает бонус +1 ко всем проверкам, основанным на Убеждении и Коммуникабельности, а также на все Социальные броски, направленные на использования почтения окружающих в своих целях. Если Прометид угрожает смертному или пытается запугать его, эффект способности мгновенно рассеивается в отношении всех смертных (а не только данного человека).

Исключительный успех: Прометид получает бонус +5 или выше (по одному дайсу за успех) ко всем проверкам, основанным на Убеждении и Коммуникабельности.

Внушение (••)

Прометид может повлиять на сознание одной-единственной жертвы, нащёптывая ей подробные указания. Для достижения правильного эффекта Прометид должен произносить слова именно шёпотом, что затрудняет использование этой способности в толпе смертных или другой обстановке, связанной с шумом. В результате Созданный получает штраф -2 на бросок активации этой способности, если только не шепчет на ухо спящей жертвы или не подавил ей волю при помощи *Неподвижного взгляда*.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Интеллект + Убеждение против Самообладания + Азота.

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Цель остаётся иммунна к другим попыткам Гипноза со стороны Прометида в течение одного дня.

Провал: Прометиду не удаётся повлиять на разум жертвы.

Успех: Созданный может дать жертве указание, которому та будет вынуждена повиноваться. Указание должно состоять из одного краткого предложения за каждый успех. Жертва не помнит, что слышала его слова (она может вспомнить своё столкновение с Прометидом только в том случае, если преуспеев в броске на Решительность + Самообладание со штрафом, равным Азоту Созданного).

После того, как персонаж отдал команду, он может произнести кодовое слово в пределах одного дня за каждое очко Азота, чтобы активировать приказ и заставить жертву выполнить его. Это кодовое слово можно отдать по телефону или телевизору, однако его обязан произнести сам Прометид. В качестве альтернативной возможности жертву можно "запрограммировать" на выполнение приказа в определённой ситуации, такой как "момент, в который греческий посол входит в комнату" или просто "ровно в девять часов". Прометид не может вынудить жертву напасть на живое существо или совершить другое опасное действие, хотя может заставить её сделать что-нибудь, что поставит под удар её саму (в этом случае жертва реагирует так, как и должна, в зависимости от своего характера).

Исключительный успех: В дополнение к пяти или даже большему количеству предложений, которые теперь может произнести Прометид, внушение оказывается таким мощным, что жертва не имеет ни малейшей возможности вспомнить, что указания ей отдал Прометид.

Возможные модификаторы: Громкое, людное место (-1), жертва не спит и не подавлена *Неподвижным взглядом* (-2), приказ нужно выполнить в пределах сцены (без модификатора), приказ нужно выполнить в этот день или позже (-1 за этот день и по -1 за каждый последующий).

Атавистические инстинкты (•••)

В то время как *Призыв к бегству* позволяет Созданному вселять ужас в сердца животных, данная Трансмутация позволяет ему достигнуть того же эффекта в отношении более развитых существ, таких как люди или другие сверхъестественные создания. Он может заставить одно разумное существо избегать другого (или самого персонажа) с безудержным страхом либо заставить его напасть на кого-нибудь с неописуемой яростью.

Требование: Призыв к бегству (•)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Манипулирование + Сообразительность + Обман против Самообладания + Азота жертвы

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Намеченная жертва немедленно обращает внимание на Прометида и обрушивается на него со всей яростью.

Провал: Прометиду не удаётся достичь желаемого эффекта.

Успех: В зависимости от выбора, который персонаж делает при активации способности, жертва либо бросается прочь из данной области, либо нападает на цель, указанную Прометидом, до окончания сцены пытаясь убить её с максимальным усердием. Жертва не понимает, что причиной её действий стало воздействие Созданного, если только успехи, полученные в броске на Сообразительность + Самообладание, не превысят результат, полученный при броске активации самим Прометидом. Если жертва понимает, что вот-вот убьёт назначенного Прометидом противника (например, если нанесённый ей летальный урон превышает Размер противника), она может пройти бросок на Нравственность, чтобы воспрепятствовать своей одержимости. Если она получает хотя бы один успех в этом броске, её ярость мгновенно проходит и она больше не вынуждена атаковать своего оппонента.

Исключительный успех: Если Прометид заставляет жертву бежать, то она будет скрываться от него на протяжении 24 часов. Если он заставляет её сражаться, жертва

делает это с безумной яростью и не останавливается, пока не убьёт противника или сама не окажется в беспомощном состоянии от полученных ран. В любом случае жертва не имеет ни малейшей возможности понять, что причиной её безумных поступков стал Созданный.

Другие обитатели Мира Тьмы

Сверхъестественные существа могут стать жертвами *Атавистических инстинктов* почти с той же лёгкостью, что и простые люди, однако эффект Трансмутации становится даже более явным из-за сверхъестественного характера таких целей. Когда Прометид успешно использует эту способность, стараясь вызвать страх или гнев в вампире (то есть игрок получает больше успехов в броске активации, чем вампир при броске на Самообладание + Силу Крови), тот должен пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы не поддаться Ротшреку или другой соответствующей форме безумия (см. стр. 178-180 книги **Vampire: The Requiem**). Даже если вампир получает успех в проверке безумия, он по-прежнему должен бежать или нападать на указанную Прометидом жертву. Тем не менее, он не переносит эффектов и не получает преимуществ вампирического безумия, и его эмоциональное возбуждение заканчивается сразу после того, как он покидает область или убивает жертву. Если же он проваливает бросок на сопротивление безумию, все эффекты Ротшрека или другой формы безумия накладываются на стандартные эффекты данной Трансмутации (кроме того, он не может делать бросок на Человечность в попытке отказаться от убийства цели). Как бы то ни было, следует помнить, что в состоянии безумия вампир может потерять всякое стремление искать свою жертву в толпе и скорее всего нападёт на ближайших смертных - а возможно, даже на самого Прометида. Количество успехов, которые вампир должен получить для сопротивления безумию, равно успехам, полученным при броске активации этой способности. Если Созданный получает исключительный успех, вампиру необходимо добавить к этому числу показатель Азота своего мучителя. Иногда можно даже немного переборщить с подобным успехом.

Те же правила относятся к оборотням, поддавшимся эффекту данной способности. Такой оборотень должен пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы избежать Смертельной ярости (как описано на стр. 173-175 книги **Werewolf: The Forsaken**). Вервольф, проваливший бросок на Решительность + Самообладание при сопротивлении Смертельной ярости и вынужденный бежать или нападать на указанную Прометидом жертву принимает форму Гауру до конца сцены. Если он вынужден нападать, у него есть шанс выйти из состояния Смертельной ярости прежде, чем он убьёт всё живое (и неживое) вокруг - возможно, даже включая самого Созданного. Хотя исключительный успех может заставить жертву избегать свою цель в течение 24 часов, эффекты сверхъестественного безумия вампиров и оборотней длятся не более одной сцены.

Худшее проявление этой способности можно наблюдать в случае, если один Прометид вызывает *Атавистические инстинкты* в другом, что заставляет того безумно страдать из-за потери контроля над своим разумом. Прометид, ставший жертвой этой способности, должен пройти проверку на сопротивление Мукe сразу по окончании действия Трансмутации.

Истина в вине (•••)

Благодаря этой Трансмутации Прометид получает возможность обратиться к собственному Азоту и наделить свою цель сангвиническим темпераментом. На всём протяжении действия этой способности жертва чувствует себя слегка опьянённой и действует так, как если бы находилась под эффектом сыворотки правды. Прометид может

вытянуть из своей жертвы почти любые признания, не исключая и её самых тёмных секретов. К сожалению, она не станет рассказывать обо всём по собственной воле. Прометид должен выяснить то, что ему нужно, задавая ей правильные вопросы.

Цена: -

Бросок: Манипулирование + Интеллект + Обман против Самообладания + Азота

Действие: продолжительное состязание (один бросок отражает пять минут разговора).

Если Прометид уже завладел вниманием жертвы благодаря *Неподвижному взгляду*, он получает один дополнительный дайс на бросок активации. Кроме того, внушаемость жертвы, попавшей под воздействие этой способности, значительно облегчает дальнейшее использование Трансмутации *Внушение*, предоставляя Созданному бонус +2 на все попытки использования *Внушения* в то время, пока жертва остаётся под эффектом данной способности.

Результаты броска

Полный провал: Намеченная цель становится неуязвима для любых попыток Гипноза со стороны Прометида в течение одного дня.

Провал: Попытка вытянуть информацию из жертвы проваливается, но Прометид может продолжить допрос и в следующем раунде.

Успех: Жертва становится легкомысленной и внушаемой. Прометид может задать один вопрос за каждый успех, а цель должна дать ему правдивый ответ. Пока Прометиду не мешают вести разговор и он продолжает накапливать успехи при каждом броске, допрос продолжается вплоть до максимального количества бросков, равного его Манипулированию + Интеллекту + Обману. В конце допроса жертва на несколько минут погружается в лёгкое оцепенение и лишь потом возвращается в чувство. Она может вспомнить о своём разговоре с Созданным, если получит при броске на Сообразительность + Самообладание количество успехов, превышающее Азот Прометида.

Исключительный успех: До окончания сцены Прометид может задавать столько вопросов, сколько пожелает, и жертва не будет оказывать ему ни малейшего сопротивления. В конце разговора цель засыпает. По пробуждении она забывает о своём разговоре с Созданным без малейшего шанса вспомнить его.

Логос (••••)

Говорят, что Божественный огонь дал людям язык. Прометиды, верящие в достоверность этого мифа, считают, что это был универсальный язык, который мог понять любой смертный. Поскольку в людях Огонь потускнел, их возможность использовать этот язык также забылась. Однако Созданные, изучившие данную Трансмутацию, могут слышать слова этого универсального языка вне зависимости от того, на каком языке на самом деле говорят эти люди. Равным образом, они сами могут говорить так, что любой человек сумеет понять их, хотя и будет считать, что в действительности Прометид говорит на их родном языке.

Цена: -

Бросок: Азот + Коммуникабельность

Действие: мгновение

Результаты броска

Полный провал: До окончания сцены Прометид не может понять ни слова из того, что говорят ему люди, даже если они используют знакомый ему язык. Прометид может сосредоточиться на понимании их речи, потратив мгновенное действие, однако в этом случае он не может предпринимать никаких действий за исключением перемещения в пределах Скорости.

Провал: Прометиду не удаётся настроиться на универсальный язык.

Успех: До окончания сцены Прометид обретает способность понимать любой язык, на котором говорят люди в пределах слышимости, если только он ясно слышит их речь (шёпот и приглушённые голоса не учитываются). Кроме того, всякий раз, когда он

говорит на одном из языков, которые он когда-либо слышал, человек может понять его с той же лёгкостью, как если бы Прометид и правда говорил на этом языке. Он может обрушивать языковой барьер в отношении одного языка за каждый успех, выбирая, к каким языкам он привыкает, по мере того как слышит их. Максимум языков ограничен полученными успехами. Например, Прометид, получивший два успеха и слышащий, как говорят кантонцы, японцы и кхмеры, может подражать двум из этих языков, когда разговаривает с носителями этих языков. По окончании сцены он забывает свой лингвистический дар.

Исключительный успех: Как и в случае с успехом, за тем исключением, что до окончания сцены Прометид обретает способность говорить на любом языке, который он слышал на протяжении своего Паломничества.

Воды Леты (****)

Прометид может напрямую управлять воспоминаниями своей жертвы. Он способен заставить её забыть любого человека, место, предмет или событие по собственному выбору. Сначала он должен приковать к себе внимание жертвы *Неподвижным взглядом*. Затем ему необходимо описать того человека, место, предмет или событие, которое он собирается изменить в её памяти. Для достижения идеального эффекта ему следует описать альтернативные события, которые занимают место извлечённых воспоминаний, чтобы смягчить образующийся провал в памяти жертвы, но обстоятельства могут и не предоставить Созданному времени на проведение такой операции. Тем не менее, чем полнее игрок описывает "программирование" жертвы, тем сложнее ей будет вспомнить стёртое воспоминание или почувствовать фальшь в тех событиях, которыми Прометид заменил извлечённую информацию.

Требование: Неподвижный взгляд (•)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Манипулирование + Интеллект + Обман против Самообладания + Азота

Действие: продолжительное состязание (от 1 до 5 и более успехов; каждый бросок отражает один раунд психологической обработки).

Рассказчик определяет число успехов, которое необходимо набрать Прометиду, желающему стереть или переписать воспоминания жертвы. Чем сложнее воспоминание или чем оно важнее для жертвы, тем больше успехов нужно набрать, чтобы изменить его. Например, попытка стереть воспоминание жертвы о том, что он видел Созданного на углу этой улицы за день до их встречи, может потребовать одного успеха. Попытка заставить её забыть о горячем споре, который они вели, требует уже трёх успехов. Попытка извлечь воспоминание смертного о том, что Прометид целовал его любимую дочь, может потребовать пять или даже больше успехов.

Результаты броска

Полный провал: Намеченная цель остаётся иммунна к любым попыткам Гипноза со стороны Прометида в течение одного дня. Прометид теряет все накопленные успехи.

Провал: Процесс изменения воспоминаний не продвигается, однако Созданный может продолжить его уже в следующем раунде.

Успех: Как только игрок получает необходимое число успехов, воспоминания цели начинают соответствовать его личным пожеланиям. Со временем этот эффект разрушается. Каждый раз, когда жертва пытается вызвать в памяти изменённые Прометидом события, она может пройти проверку Сообразительности + Самообладания. Полученные успехи сохраняются до следующей попытки воспоминания и так далее. Когда жертва набирает половину успехов, набранных Прометидом при броске активации, она может уже начать что-то вспоминать о событии, вычеркнутом из её памяти. Когда она набирает столько же успехов, сколько набрал и Созданный, в её сознании наряду с ложными воспоминаниями всплывают и настоящие, однако она не уверена в том, какие из них реальны. Только получив на пять успехов больше, чем Прометид, она понимает, какое

из этих событий реально, и начинает вспоминать обстоятельства, в которых её воспоминания были изменены.

Исключительный успех: В течение одной недели игрового времени или даже немного дольше жертва не может делать бросков на Сообразительность + Самообладание в попытке прорваться через завесу ложных воспоминаний. Даже когда цель возвращает стёртое воспоминание, она не может сказать, кто изменил её память.

Воображаемый друг (•••••)

Прометид может спроектировать часть своего сознания в объект, наполнив его временным интеллектом. Это не наделяет его собственной личностью, однако делает одним из аспектов сознания Прометида, во многом подобно воображаемому другу ребёнка. Он думает и действует самостоятельно и может даже чем-нибудь удивить своего создателя, но в конечном счёте это всего лишь проекция его собственного сознания (хотя он и не поддерживает с Прометидом никакой телепатической связи). Объект может говорить, даже если у него нет рта. Смертные, слышащие его речь, по окончании сцены должны сделать бросок на сопротивление Отторжению.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Манипулирование

Действие: мгновенное

Объект, который планируется наделить новой личностью, должен обладать Размером, не превышающим показатель Азота Созданного. Если Прометид обладает способностью *Огненный слуга*, предоставляемой Трансмутацией *Вулкан*, он может объединить её с данной способностью, чтобы позволить объекту действовать самостоятельно, не нуждаясь в телекинетическом контроле со стороны Прометида. Он должен потратить только одно очко Пироса для активации обоих эффектов.

Результаты броска

Полный провал: Воображаемый друг оказывается вовсе не другом. Его Ментальные и Социальные Атрибуты равны Атрибутам самого Прометида, однако это работает против создателя. Например, оживлённый объект может оскорблять врагов и приманивать их поближе, пытаясь заставить их атаковать Прометида.

Провал: Объект не получается наделить интеллектом.

Успех: Объект получает собственный разум и обладает Ментальными и Социальными Атрибутами, равными одному очку за успех. Кроме того, у него есть множество очков в Ментальных и Социальном Навыках. Это количество равно Азоту + полученным успехам. Рассказчик может распределить эти очки сам или позволить сделать это игроку. Воображаемый друг умеет говорить и может видеть и слышать всё в диапазоне 360 градусов независимо от того, в какой части объекта находится его сознание.

Большинство Прометидов пользуются этой способностью для создания спутника, чтобы прервать своё ужасающее одиночество. Каким бы ничтожным ни казалось это решение, другие Созданные редко берутся осуждать подобную практику. И тем не менее, имитация товарищеских отношений – далеко не единственный способ применения этой способности. Оживлённый объект может действовать как незаменимый шпион, подсматривая и подслушивая всё, что имеет место вокруг него. Люди редко подозревают, что у игрушечного мишки или настольной лампы есть собственный разум.

Воображаемый друг остаётся в сознании до конца сцены, хотя Прометид может вложить очко Пироса, чтобы продлить его деятельность до 24 часов (он может и дальше поддерживать его активность, вкладывая по очку Пироса в сутки). Он может создать сразу несколько Воображаемых друзей, хотя их число ограничено показателем Азота.

Исключительный успех: В первый день Воображаемый друг сохраняет сознание в течение 24 часов, не требуя траты Пироса.

Нежность Пигмалиона (•••••)

Подобно тому, как Пигмалион слепил статую Галатеи по своему желанию, Прометид способен изменить разум другого существа в соответствии с собственным воображением. Благодаря этой Трансмутации Прометид может заставить жертву принять новую личность, созданную самим Прометидом, так, что жертва не будет допускать даже мысли о том, что в действительности она - совсем другой человек. Тем не менее, даже эта фальшивая личность со временем разрушается, а внезапные столкновения жертвы с её настоящей жизнью могут пресечь эффект в ту же минуту.

Требование: Воды Леты (••••)

Цена: 2 очка Пираса

Бросок: Интеллект + Внушительность + Обман против Самообладания + Азота

Действие: продолжительное состязание (от 1 до 10 и более успехов; каждый бросок отражает один раунд психологической обработки).

Внедрение новой личности в сознание жертвы требует продолжительной проверки, в течение которой Прометид не может предпринимать других действий и не способен перемещаться быстрее стандартной Скорости за раунд, хотя он и сохраняет свою Защиту. Простое внушение новой личности, обладающей ложными воспоминаниями, однако близкой жертве по характеру, требует не менее пяти успехов. За каждое фундаментальное изменение в характере жертвы требуется по одному дополнительному успеху, а смена Порока или Добродетели требует сразу четырёх дополнительных успехов.

Результаты броска

Полный провал: Намеченная цель остаётся иммунна к любым попыткам Гипноза со стороны Прометида в течение одного дня. Прометид теряет все накопленные успехи.

Провал: Процесс изменения личности не продвигается, однако Созданный может продолжить его уже в следующем раунде.

Успех: Как только игрок получает необходимое число успехов, личность жертвы начинает соответствовать его личным пожеланиям. Со временем этот эффект разрушается. Каждый раз, когда жертва сталкивается с событиями, которые могут напомнить ей о настоящей жизни, она может пройти проверку Сообразительности + Самообладания. Полученные успехи сохраняются до следующей попытки воспоминания и так далее. По усмотрению Рассказчика события, которые особенно сильно напоминают ей о настоящей жизни (такие как встреча с возлюбленным или родственником, который ищет её и имеет при себе доказательства её подлинной личности), могут дать бонус +5 на такую проверку.

Когда жертва накапливает половину успехов, полученных Прометидом при броске активации, она может начать видеть во сне свою прошлую жизнь, а элементы фальшивой личности могут начать постепенно ослабевать. Жертва может даже подумать, что сходит с ума. Когда она накапливает равное количество успехов, у неё развивается раздвоение личности на реальную и фальшивую, подконтрольную Прометиду. Только получив пять или более успехов, она обретает уверенность в своей подлинной личности и вспоминает обстоятельства, в которых её личность и воспоминания были изменены.

Исключительный успех: В течение одной недели игрового времени или даже немного дольше жертва не может делать бросков на Сообразительность + Самообладание в попытке прорваться через завесу ложных воспоминаний. Даже когда цель возвращает свою настоящую личность, она не может сказать, кто изменил её память.

Метаморфозис

Трансмутации, объединённые под названием Метаморфозис, зачастую бывают особенно пугающими в своих проявлениях и нередко оставляют тревожащий след на тех Прометидах, которые практикуют эти способности (хотя этот след не идёт ни в какое сравнение с подобными эффектами от применения Пандорианских Трансмутаций). В

конце концов, не так уж легко поддерживать в себе рвение к обретению Смертности и при этом отрачивать себе третий глаз.

Пути Изгоев позволяют им осваивать эти способности быстрее других. И хотя любой Созданный может взяться за изучение этой Трансмутации, легче всего силы Метаморфозиса даются Изгоям вследствие их приспособленности к обработке Меди.

Маска Медузы (•)

Данная Трансмутация превращает черты лица Прометида в обличие настоящего монстра.

Цена: -

Бросок: Выносливость + Запугивание

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Созданному не удаётся синхронизировать изменение своего тела с потоком Азота, что заставляет Огонь болезненно перемешиваться в его теле, а Муку - накапливаться.

Провал: Прометиду не удаётся изменить свою внешность.

Успех: Каждый успех наделяет Прометида одним дополнительным дайсом во всех проверках Запугивания, связанных с обращением в бегство, осаждением или отпугиванием кого-либо. Вместе с тем, остальные Социальные броски переносят соответствующий штраф. Эффект длится до конца сцены, если только Прометид не принимает решения завершить его в качестве очередного мгновенного действия.

Исключительный успех: Способность может продлиться до 24 часов, хотя Прометид всегда может восстановить свою подлинную внешность в качестве мгновенного действия.

Врождённое оружие (•)

Как только Прометид осваивает эту Трансмутацию, он может больше не беспокоиться о том, что когда-нибудь останется без оружия. Распалив Пирос в собственном теле, он может вырастить когти или клыки буквально в мгновение ока.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Персонаж вкладывает очко Пироса, чтобы вырастить на руках огромные когти или удлинить клыки во рту. Эти когти или клыки наносят летальный урон с бонусом +1 к атаке. Эффекты способности длятся в течение одной сцены. Если он обладает дополнительными конечностями благодаря Трансмутации *Сотня рук* (описание этой Пандорианской способности можно найти на стр. 244-245), данная Трансмутация должна применяться отдельно для каждой дополнительной конечности. Активацию приходится оплачивать в отношении каждой конечности, превышающей норму человеческого тела.

Благословение Фетиды (••)

Благодаря этой несложной Трансмутации Прометид обретает способность дышать водой вместо воздуха. Он не отрачивает жабр, как это происходит при активации Пандорианской Трансмутации *Дар Себека*, а вместо этого изменяет ткань лёгких так, чтобы они были способны алхимически производить кислород из воды с той же лёгкостью, что и из воздуха. К сожалению, находясь под эффектом этой Трансмутации, Прометид лишается способности дышать воздухом, а потому должен вложить дополнительное очко Пироса, если хочет вернуть естественную структуру лёгких.

Цена: 1 очко Пироса (плюс ещё одно, чтобы вернуть естественную структуру лёгких)

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Находясь под воздействием этой Трансмутации, Прометид может дышать только под водой. Он может вдыхать солёную воду с той же лёгкостью, что и пресную, хотя в чрезвычайно загрязнённых водах может потребоваться бросок Выносливости для сопротивления болезням.

Трансмутация длится столько, сколько пожелает сам Созданный. Для Прометидов, разыскиваемых смертными, вполне характерно проводить месяцы или даже годы глубоко под водой. Вне зависимости от срока действия Трансмутации, Прометид должен потратить ещё одно очко Пироса, чтобы вернуть лёгкие в первоначальное состояние. Любые остатки воды или воздуха в лёгких ассимилируются ещё в процессе преобразования, так что не существует никакой опасности утопления при переходе из одной окружающей среды в другую. Однако если персонаж выныривает из воды, но обнаруживает, что у него не хватает Пироса на обратное преобразование, он может задохнуться, как рыба. Поскольку Созданные не относятся к живым существам в явной мере, они не страдают от штрафов, которые обычно налагает подводное давление, если не считать самых глубин океана. Равным образом, они не чувствуют ни малейшего дискомфорта, с какой скоростью бы ни поднимались на поверхность.

Резервный орган (••)

Данная Трансмутация позволяет Созданному видоизменять часть своего тела так, чтобы она служила ему любым другим органом (таким как сердце, печень, почка или селезёнка) либо просто другой частью тела (такой как глаз, ухо или язык). Трансмутация обладает множеством общих черт с аналогичной Пандорианской Трансмутацией *Сотня Рук*, вследствие чего Прометиды, незнакомые с Путём Очищения Меди, иногда с подозрением относятся к тем, кто использует эту способность у них на глазах.

Тем не менее, между этими двумя силами прослеживаются и определённые различия. В первую очередь, *Резервный орган* позволяет вносить только временные изменения (в противовес способности Пандорианцев навечно отращивать новые части тела). Кроме того, эта Трансмутация не оказывает вредных воздействий на Прометида, в отличие от эквивалентной способности Пандорианцев. Наконец, эта Трансмутация менее универсальна, поскольку требует активировать её снова каждый раз, когда Прометид хочет отрастить новый орган.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Описание преимуществ, предоставляемых новыми органами, можно найти в описании Трансмутации *Сотня рук* на стр. 244-245, хотя эта способность и не позволяет создавать новые конечности. Новый орган остаётся в теле Созданного до окончания сцены или до того момента, пока Прометид не прикажет ему рассосаться в его организме в качестве ещё одного мгновенного действия.

Прокрустова мера (•••)

На этом уровне саморазвития Прометид обретает возможность изменять размер и пропорции различных частей своего тела. Он может вытянуть себе ноги, чтобы удлинить шаг, либо заставить всё тело протиснуться в крохотное отверстие. Наконец, может сделать плоть гибкой и эластичной, чтобы смягчить даже самый могучий удар.

Цена: -

Бросок: Решительность + Медицина

Действие: мгновенное

Если протагонист использует эту способность, чтобы изменить длину конечностей, Прометид может внести изменения сразу в обе руки или обе ноги за одну активацию. Эффекты *Прокрустовой меры* сохраняются до конца сцены, во время которой Прометид может пользоваться любой из описанных ниже способностей.

Результаты броска

Полный провал: Созданному не удаётся синхронизировать изменение своего тела с потоком Азота, что заставляет Огонь болезненно перемешиваться в его теле, а Муку - накапливаться.

Провал: Прометиду не удаётся изменить свою внешность.

Успех: В течение этой сцены Прометид может управлять консистенцией своего тела в соответствии с правилами, описанными в разделе Изменений (см. ниже). Хотя эта способность универсальна, Созданный может использовать только одно из таких преимуществ за активацию. Например, если Прометид активировал эту Трансмутацию, чтобы использовать Изменение *Длинные ноги* и увеличить Скорость, у него не получится одновременно использовать *Эластичное тело*, чтобы создать себе естественную броню, пока он не вернёт длину ног к нормальному размеру в качестве мгновенного действия.

Исключительный успех: Тело Созданного проявляет неожиданную податливость. Преимущества этого эффекта описаны в каждом из Изменений. Кроме того, Прометид может распределить успехи между несколькими Изменениями. Таким образом, персонаж, набравший при броске активации шесть успехов, может привязать три из них к Изменению *Длинные ноги*, один к *Длинным рукам* и два - к *Эластичному телу*. На протяжении действия Трансмутации Созданный может заново перераспределить успехи между Изменениями в качестве пассивного действия. Тем не менее, он может получить преимущество исключительного успеха только от тех Изменений, к которым он приписал пять или больше успехов.

Изменения

Здесь перечислены только самые распространенные изменения, доступные Прометидам благодаря этой Трансмутации. Рассказчик может разрешить игрокам использовать и другие изменения, придерживаясь общей концепции *Прокрустовой меры* (например, удлинение ушей для обострения слуха или изменение пальцев для увеличения скорости набора текста).

- **Длинные руки:** Прометид может растянуть руки так, что ему станут доступны предметы, которые в обратном случае находились бы за пределами его досягаемости. Обе руки удлиняются на один фут за каждый успех. Если Созданный, обладающий этим Изменением, вступает в бой, он повышает Защиту на единицу, поскольку ему не нужно подходить к противнику в упор, чтобы достать его. Равным образом, Созданный может удлинить лишь одну из рук, чтобы дотянуться до какого-либо объекта, лежащего слишком далеко от него. В таком случае руку можно удлинить на два фута за каждый успех, но однако Созданный не получит бонуса +1 к защите. Более того, он получает штраф -1 на любые боевые броски до конца действия Трансмутации, поскольку испытывает трудности с координацией движений короткой и длинной рук. В случае с исключительным успехом руки Созданного вырастают на два фута за успех (или на три, если Прометид удлиняет только одну конечность).

- **Длинные ноги:** Созданный заставляет бедра и голени удлиниться на один фут за успех, добавляя за каждый успех по +1 очку к фактору вида, определяющему его Скорость. В случае с исключительным успехом Созданный может удлинить ноги на два фута за каждый успех, что увеличивает этот бонус на +2 очка Скорости за успех.

- **Податливый скелет:** Созданный может временно размягчить структуру скелета, что позволяет ему просачиваться в любое отверстие, превышающее в диаметре хотя бы один фут. Созданный может с лёгкостью протащить своё тело через узкую шахту вентиляции, через которую он может ползти со скоростью 10 футов за раунд в качестве мгновенного действия, хотя при этом он и утрачивает свою Защиту. Если данное Изменение используется вместе с *Длинными руками* или *Длинными ногами*, соответствующие конечности также становятся гибкими, а потому способны сгибаться вокруг углов или принимать невозможные при обычных условиях положения. Исключительный успех

позволяет Созданному просочиться в любое отверстие, превышающее в диаметре три дюйма.

• **Эластичное тело:** Созданный может изменить структурную целостность всего тела, обеспечивая его упругостью толстого слоя резины. Эластичное тело смягчает любые повреждения от тупого урона, хотя по-прежнему уязвимо для режущих предметов и огня. Созданный получает за каждый успех по одному пункту брони, которая применяется только против тупого урона. В случае с исключительным успехом Созданный может преобразовывать летальные повреждения в тупые.

Метаморфозис и одежда

Прокрустова мера, наряду со множеством других способностей Трансмутации Метаморфозис, может оказать не самое благотворное воздействие на одежду Созданного, поскольку она практически никогда не выдерживает растяжения конечностей, которые Прометид порой увеличивает в разы. Проблема с одеждой становится даже серьезнее в случае с высокоуровневыми Трансмутациями наподобие *Формы баргеста* или *Облика Протея*, которые вносят фундаментальные изменения в мускулатуру и/или Размер Прометида. Если персонаж обладает способностью *Клеймо*, доступ к которой можно получить через Трансмутацию *Вулкан*, он может заклеить свою одежду. Одевание, заклеенное таким образом, с точки зрения Трансмутации *Метаморфозис* считается частью тела протагониста, а потому с лёгкостью изменяется вместе с ним. Однако такая одежда должна быть сравнительно обтягивающей, а также должна прилегать к коже Созданного вплотную, иначе она не получит данного преимущества. Если одежда удовлетворяет означенным требованиям, то штаны, нижнее бельё, рубашка, перчатки, шляпа и носки Созданного изменяются вместе с ним. Пальто и обувь обычно не изменяются, если только протагонист не носит их так, чтобы они касались непосредственно его кожи.

Форма баргеста (•••)

Изменив длину и форму своих конечностей, рук, ног и даже головы, Созданный может принять форму крупного существа, отдалённо похожего на мастиффа. Подобных созданий принято называть баргестами в память о легендарных йоркширских гончих. В тёмном месте или при тусклом освещении его можно принять за большую собаку, однако при ярком свете его противоестественная форма становится очевидной.

Требование: Врождённое оружие (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Ноги Прометида сгибаются и напрягаются, принимая форму ног крупной собаки. Его руки удлиняются так, чтобы соответствовать ногам, в то время как кисти превращаются в звериные лапы с огромными когтями. Нижняя челюсть надувается, принимая форму злобейшей собачьей морды с острыми, словно бритва, клыками. Нос расширяется, обостряя до максимума обонятельные способности. Прометид утрачивает выступающие большие пальцы и больше не может выполнять физические действия, выходящие за предел возможностей крупного пса. Тем не менее, он сохраняет свой интеллект и способность к человеческой речи в полном объёме, хотя такая речь искажается и начинает отдавать звериным рычанием.

В раунд преобразования Прометид теряет свою Защиту. В форме баргеста он получает +1 очко Силы, +3 очка Скорости (из-за бонуса +2 к фактору вида) и +1 бонус на все броски восприятия. Если Прометид знает первоуровневые способности Сенсориума (такие как *Нюх ищeyки*), он может активировать их бесплатно, пока остаётся в форме баргеста.

Наконец, укусы и удары когтями этого существа наносят летальные повреждения с бонусом +1.

В случае если Прометид знает Трансмутацию *Маска*, доступную при изучении Искращения, он может использовать её, чтобы заставить себя казаться нормальной земной собакой. Он не должен делать отдельного броска активации для этой силы и тратить Пирос, поскольку он делает активацию *Маски* частью преобразования в баргеста.

Облик Протея (••••)

На этом уровне мастерства Прометид обретает способность придавать своей плоти форму множества твёрдых неодушевлённых объектов. Простым усилием мысли он может преобразовать своё тело в вязкий материал, обтянутый кожей. С этого момента ему достаточно просто сосредоточиться, чтобы растянуть кожу, придав новое положение своей форме и структуре, а затем укрепить подкожный материал, чтобы остаться в этой форме на определённое время.

Требование: Прокрустова мера (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Сообразительность

Действие: продолжительное (от 5 до 10 успехов; каждый бросок отражает один раунд модификации своего тела).

Как только Созданный вкладывает очко Пироса для активации этой способности, он получает возможность придавать своей плоти практически любую форму. Тело Созданного приобретает эластичную структуру и сероватый цвет, независимо от его естественного оттенка. Впрочем, если он обладает способностью Искращения *Цвет человека*, у него появляется возможность менять цвет и оттенок плоти безо всяких бросков активации. Как видно из врезки "Метаморфозис и одежда", Прометид может трансформироваться вместе с одеждой, если сначала он заклеил её способностью *Клеймо*, доступной через практику Вулкана. Заклеймённая одежда также приобретает эластичный характер и серый цвет, хотя может подвергнуться изменениям, которые Созданный вносит в собственное тело при помощи *Цвета человека*.

Созданный ограничен формами, обладающими Размером, равным его нормальному Размеру плюс или минус 2. Таким образом, Прометид со стандартным Размером 5 может сжаться в объект Размером 3 или вытянуться в объект Размером 7. Однако он не способен менять свой вес. Даже когда он делает себя меньше обычного Размера, объект, в который он превращается, становится тяжелее, чем должен, из-за своего уплотнённого состояния. И напротив, превращение в объект, превышающий нормальный Размер Прометида, делает его легче, чем можно подумать, глядя со стороны. Созданный не способен превращаться в объекты, наделённые сложными движущимися частями (наподобие автомобилей), однако без труда может замаскировать себя под стул или большой цветочный горшок.

Приняв новую форму, Созданный может поддерживать её до окончания сцены безо всяких усилий. Он может оставаться в этой форме и дольше, однако в таком случае ему придётся расходовать по одному очку Пироса за каждую новую сцену.

Результаты броска

Полный провал: Прометид теряет накопленные успехи.

Провал: Созданный не получает достаточного количества успехов, чтобы принять запланированную форму, однако он может продолжить накапливать их уже со следующего раунда.

Успех: Созданный получает достаточное количество успехов, чтобы принять запланированную форму. Он может превратиться только в неодушевлённый объект в пределах описанных выше габаритов, но в остальном он может принять любую форму, которую только может вообразить. В этой форме он получает один пункт брони и преобразует любое летальное повреждение в тупое. Хотя персонаж и кажется неодушевлённым объектом, в действительности он остаётся живым существом, а потому

не получает Прочности, которой могла бы его наделить субстанция, которой он подражает.

Для превращения ему нужно накопить минимум пять успехов, но это число может вырасти в следующих случаях:

Успехи	Ситуация
+1	Размер объекта отличается от нормального Размера протагониста на один пункт.
+2	Размер объекта отличается от нормального Размера протагониста на два пункта.
+2	Объект обладает формой, требующей определённого мастерства для её создания (например, стул, безликая статуя).
+3	Объект обладает формой, требующей значительного мастерства для её создания (например, стол с рабочими ящиками, статуя известного человека, декоративный гобелен).
от +3 до +5	Объект отличается необычной структурой или комбинацией разных структур (например, стул с мягкой обивкой, искусственный цветок с правдоподобными листьями, большой набор шёлковых занавесок).

Исключительный успех: Созданный может уменьшать или увеличивать свой Размер ещё на один пункт (до минимального значения 2 или максимального 8). При альтернативном использовании он получает два очка брони вместо одного.

Гомункулус (****)

Прометид может создать маленькую версию собственной личности, чтобы использовать её в качестве шпиона или слуги. Когда Прометид вызывает это создание к жизни, оно появляется из его живота, прорывая маленькое отверстие в плоти своего господина. Это отверстие заживает сразу после того, как гомункулус выбирается наружу. Как только создание освобождается, оно впадает в инертное состояние, ожидая, пока Прометид его не активирует. Прометид может в любую секунду спроектировать свой разум в тело гомункулуса в качестве пассивного действия, однако пока он не оживляет его, тот остаётся в оцепенелом, беспомощном состоянии.

Цена: 1 очко Пираса + ещё 1 за каждое очко Размера (до максимального значения 2)

Бросок: Интеллект + Медицина (или Оккультизм)

Действие: мгновенное (плюс по одному раунду за каждое очко Размера).

Если Прометид тратит только одно очко Пираса, гомункулус отличается ростом четырьмя дюймами и имеет по одному очку в Физических Атрибутах. Два очка Пираса позволяют создать гомункулуса Размером 1. Его Сила равна 1, а Ловкость и Выносливость - половине соответствующих Атрибутов своего господина (с округлением вверх). Три очка Пираса позволяют создать гомункулуса Размером 2. Это максимальный Размер гомункулуса. Все Физические Атрибуты этого существа равны половине соответствующих Атрибутов его создателя (с округлением вверх). Пока способность продолжает действовать, гомункулус сохраняет все Ментальные и Социальные Атрибуты, а также все его Навыки, хотя он и получает ко многим из Навыков штрафы из-за своего небольшого размера. Достоинства гомункулуса высчитываются по стандартным правилам.

Пока Созданный управляет гомункулусом, он не может предпринимать никаких физических действий и теряет пять дайсов от проверок на восприятие, зависящих от осознания окружающей среды. Его сознание автоматически возвращается в настоящее тело, если ему наносят какие-либо повреждения или если погибает сам гомункулус. В последнем случае Прометид автоматически получает количество летального урона, равное Размеру гомункулуса (таким образом, он не получает урона в случае смерти четырёхдюймового гомункулуса). В качестве альтернативной возможности Прометид может приказать гомункулусу вернуться к нему и заново слиться с его телом. Наконец, он

может приказать гомункулусу самоликвидироваться. В этом случае он получает небольшое количество тупого урона, равное Размеру создания +1, однако это позволяет предотвратить более серьёзный урон, угрожающий Прометиду в случае гибели гомункулуса. Находясь в теле гомункулуса, персонаж может прибегать к любым известным ему Трансмутациям по стандартной цене в очках Пироса.

Результаты броска

Полный провал: Прометид не справляется с управлением алхимическими процессами в собственном теле, провоцируя неудержимый рост Пироса и выводя темпераменты из естественного баланса. Он должен немедленно пройти проверку на сопротивление Муке.

Провал: Прометиду не удаётся создать гомункулуса.

Успех: Персонаж создаёт гомункулуса, который вырывается у него из живота и падает на землю, оставаясь в инертном состоянии до тех пор, пока Прометид не спроектирует в него собственный разум. Хотя создание гомункулуса занимает мгновенное действие, персонаж должен потратить по одному раунду за каждое очко его Размера, чтобы выпустить его на свободу. Четырёхдюймовый гомункулус появляется в том же раунде, в котором Прометид активировал эту способность. Гомункулус Размером 1 появляется в конце следующего раунда, обладатель Размера 2 - в конце третьего раунда. Прометид не может предпринимать никаких действий, пока гомункулус не выберется на поверхность.

Гомункулус живёт в течение 24 часов, если его не уничтожат ранее этого срока. Если же это время истекает и гомункулус умирает, не успев воссоединиться с создателем, Прометид получает тот же урон, который он получил бы в случае гибели своего питомца.

Исключительный успех: Количество Пироса, необходимое для создания гомункулуса, сокращается на единицу.

Химера (•••••)

Прометид обретает способности идеального имитатора, получая возможность подражать любому животному или даже другому существу, включая структуру его тела (мех, кость и т.д.). Для этого он должен коснуться создания, которое он желает скопировать, после чего активировать эту способность. Химера позволяет создавать абсолютно точную копию оригинального экземпляра, хотя Прометид и не получает характеристик или особых способностей этого существа. Равным образом, у него не появляется воспоминаний и навыков дублируемого животного. В форме Химеры Прометид сохраняет собственные Ментальные Атрибуты.

Требования: Прокрустова мера (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Интеллект + Выносливость

Действие: продолжительное (5 или более успехов; каждый бросок отражает один раунд преобразования).

Как только Созданный прикасается к оригиналу и активирует эту способность для копирования его формы, данный экземпляр сохраняется в его "ментальном архиве" в течение количества недель, равного уровню его Азота. Если за это время он вкладывает очко опыта в запоминание этой формы, она навсегда остаётся в его памяти.

Прометид способен принимать формы, значительно отличающиеся по размеру от него самого. Если он превращается в более крупное существо, ему приходится вкладывать по дополнительному очку Пироса за каждый пункт различия в Размере. Если же он принимает форму меньшего существа, лишнее количество плоти Созданного просто отбрасывается в процессе преобразования. Чтобы вернуться в нормальное состояние, Прометид должен вернуть себе выброшенные остатки тела и слиться с ними. В случае если остатки оказываются уничтожены тем или иным образом, Прометиду необходимо поглотить достаточное количество пищи, чтобы нарастить потерянный объём плоти - приблизительно 50 фунтов за каждое очко Размера, которое следует восстановить. Превращение в животное, отличающееся совсем крохотным размером, считается

особенно опасным, поскольку такая форма утрачивает количество Здоровья, равное потерянным очкам Размера, и Прометид не может восстановить их до окончания действия Трансмутации. Прометид не способен принимать формы существ, Размер которых не достаёт даже до 1 или, наоборот, превышает 10.

Прометид не может принимать точные формы других людей, если только не обладает Трансмутацией *Маска*, доступной через практику Искращения. В таком случае он может создать идеальную копию жертвы, потратив дополнительное очко Пираса в момент активации силы (а также, возможно, расходует очко опыта для сохранения формы в ментальном архиве). Не обладая *Маской*, Прометид может принять форму типичного человека, только немного напоминающего жертву. Таким образом, принятая форма может обладать той же расой, полом и приблизительно той же комплекцией, что и жертва, однако Созданный не в состоянии одурачить людей, которые лично знают скопированного человека.

Прометид не может использовать *Химеру* для того, чтобы скопировать функции тела вампира. У него нет мистических сил, которые могли бы анимировать мёртвое тело. Данная Трансмутация позволяет ему только выглядеть подобно трупу, напоминающему вампира (хотя при активированной *Маске* облик вампира кажется более чем убедительным). Если персонаж пользуется этой способностью для подражания оборотню, Прометид может принять только ту форму, в которой находится вервольф в момент активации силы. При этом он не получает способностей оборотня к дальнейшему преобразованию своего тела.

Даже находясь в чужой форме, Прометид сохраняет все достоинства и недостатки Созданных, которые влияют и на его новое тело. Как уже говорилось выше, Созданные не получают никаких сверхъестественных сил, которыми обладает скопированное существо.

Результаты броска

Полный провал: Прометид не справляется с управлением алхимическими процессами в собственном теле, провоцируя неудержимый рост Пираса и выводя темпераменты из естественного баланса. Он должен немедленно пройти проверку на сопротивление Муке. Кроме того, он теряет все накопленные успехи.

Провал: Созданному не удаётся принять желаемую форму, однако он может продолжить трансформацию уже в следующем раунде.

Успех: Созданный принимает желаемую форму. Как правило, для этого достаточно накопить пять успехов, однако определённые факторы могут и увеличить это число. За каждую дополнительную сцену, на протяжении которой Прометид хочет сохранять эту форму, добавляется по одному успеху (он должен принять это решение при активации). За каждое очко Размера, отличающееся от естественного Размера Созданного, добавляется ещё по одному очку.

Исключительный успех: Созданный принимает форму, которая остаётся в его ментальном архиве вдвое дольше безо всякой траты очков опыта.

Неприступная крепость (•••••)

Созданный может укрепить своё тело, наделив кожу плотностью настоящей брони, которая может защитить его от вреда. В отличие от способности *Неуязвимое тело*, доступной через практику Корпореума, этот эффект радикально меняет внешность Созданного. Большинство людей отрицательно реагируют на вид его укреплённой кожи.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Азот + Выносливость

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Тело Созданного тяжелеет, не наделяя его дополнительной прочностью. Персонаж получает штраф -1 ко всем проверкам, основанным на Ловкости.

Провал: Прометиду не удаётся укрепить структуру своего тела.

Успех: Каждый успех наделяет Созданного одним пунктом брони в форме необычайно плотной кожи. Эффект длится до окончания сцены. В отличие от *Неуязвимого тела*, крепкость такого тела не ограничена Выносливостью Прометида.

Исключительный успех: Созданный может поддерживать свою броню в течение 24 часов, если только не снимет эффект по собственному желанию. Это занимает ещё одно мгновенное действие.

Сенсориум

Эти необычайно полезные Трансмутации наделяют Созданного сверхчеловеческими способностями восприятия. Чтобы лучше понять окружающий его мир, каждый практик Пути Очищения Меди стремится улучшить свою способность чувствовать, что происходит вокруг. В то время как Метаморфозис направлен на изменение своей сущности изнутри, Сенсориум отражает мистическую эволюцию Прометидов через беспрестанное созерцание мира. Некоторые практики этой Трансмутации отмечают иронию необходимости обретения сверхчеловеческих чувств для того, чтобы вернуться в состояние простого человека. Хотя любой Созданный может взяться за изучение этой Трансмутации, легче всего силы Сенсориума даются Изгоям вследствие их приспособленности к обработке Меди.

Нюх ищейки (•)

Данная Трансмутация позволяет Созданному при желании обострить свой нюх до неопишимо острого обоняния гончей. Прометиды, придерживающиеся городских территорий, могут и не видеть никакой необходимости в том, чтобы чувствовать окружающие их запахи, однако большая часть Изгоев стремятся овладеть этой способностью как можно скорее. В дикой местности умение выследить добычу уступает в полезности разве что возможности обнаруживать тех, кто подкрадывается для нападения с подветренной стороны.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Выживание

Действие: мгновенное

Созданный может выполнять действия, которые превышают способности большинства людей. Подобно гончей, он может найти определённую цель при помощи одного обоняния. Это требует успешной проверки Сообразительности + Выживания и продолжительного действия, в ходе которого каждый бросок отражает 10 минут преследования. В случае с бросками, определяющими реакцию на неожиданность, Созданный получает два дайса, если только Рассказчик не считает, что запах по какой-то причине не может играть здесь роли (например, Прометид сталкивается с противниками, не источающими никакого запаха или опрыскавшими себя перцовой смесью). Кроме того, Трансмутация помогает Созданному ориентироваться в темноте при помощи обоняния (см. стр. 166 **World of Darkness Rulebook**).

После активации, требующей отдельной проверки Сообразительности + Выживания, способность остаётся в силе в течение 24 часов, если только персонаж не захочет прервать эффект раньше (что требует траты мгновенного действия). Любой, кто использует при нападении на Прометида такие приспособления, как баллон со слезоточивым газом или перцовой смесью, получает бонус +2 к атаке. Полный провал в бросках, основанных на ориентировании по запаху, может пустить Прометида по ложному следу или заставить его пережить сильнейший приступ тошноты.

Поскольку вкус и запах тесно связаны друг с другом, Прометид, обладающий *Разборчивым языком*, получает один дополнительный дайс к проверкам этой способности.

Разборчивый язык (•)

Обладая невероятно тонким вкусом, Прометид может обнаружить присутствие любых известных или нераспознанных примесей, в частности - обладающих опасным воздействием. Хотя все Прометиды отличаются необычайной стойкостью к отравлениям, эффект этой Трансмутации позволяет протагонисту выплюнуть любой яд буквально через мгновение после того, как он ощутил его на языке. Находчивые персонажи могут найти и немало других способов применения этой способности, будь это проведение алхимических экспериментов или похищение драгоценных рецептов у конкурентов.

Для активации *Разборчивого языка* Прометид должен попробовать на вкус тот материал, который он хочет идентифицировать. Таким образом, его язык должен коснуться этой субстанции. И хотя активация самой способности проходит пассивно, сама дегустация вещества требует мгновенного действия.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Выживание

Действие: пассивное

Поскольку вкус и запах тесно связаны друг с другом, Прометид, обладающий *Нюхом ищейки*, получает один дополнительный дайс к проверкам этой способности.

Результаты броска

Полный провал: Прометид путается в спектре вкусов и неправильно идентифицирует субстанцию либо страдает от приступа тошноты.

Провал: Попытка идентифицировать вещество по вкусу ни к чему не приводит.

Успех: Прометид идентифицирует все известные ему существа, присутствующие в продукте. Неизвестные вещества не идентифицируются, хотя персонаж может понять, опасны они или нет.

Исключительный успех: Персонаж получает дополнительные сведения об одном или даже нескольких неизвестных ему компонентах.

Возможные модификаторы: Многократные попытки определить вещество (по -1 за каждую попытку в пределах часа), вещества скрыты при помощи сахара или специй (-1), вещество отличается характерным вкусом (+1).

Чувствительные уши (•)

Активировав данную Трансмутацию, Прометид обостряет свой слух до сверхчеловеческого уровня. Он может слышать сигналы на низких и высоких частотах, а также способен различать даже самые отдалённые звуки.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется, хотя Трансмутация может повлиять на другие броски

Действие: мгновение

Пока эта Трансмутация остаётся активной, Созданный может слышать частоты, находящиеся вне диапазона человеческого слуха. Он различает посвистывание собак, сонар и подзвуковые колебания. С одобрения Рассказчика Прометид может услышать сигналы, которые невозможно услышать никаким другим способом. В любом случае, Трансмутация добавляет два дайса к броскам восприятия, основанным на проверках слуха. Использование этой способности не гарантирует, что такая проверка автоматически даст желаемый результат. Оно просто расширяет перечень ситуаций, в которых может применяться такая проверка, дополняя её бонусом +2. Также эта способность может помочь персонажу, ведущему бой в темноте при помощи слуха (см. стр. 166 **World of Darkness Rulebook**).

После того, как персонаж активирует Трансмутацию, она воздействует на его слух до тех пор, пока Прометид не потратит мгновенное действие на сознательное пресечение его эффекта. Если Прометид слышит особенно громкий или пронзительный звук, находясь под эффектом этой способности, он обязан пройти проверку Выносливости (со штрафом от -1 до -5 за чрезвычайно громкий шум). В случае провала персонаж теряет слух до

окончания сцены. Если бросок приводит к полному провалу, Созданный глохнет по меньшей мере на 24 часа.

Глаз переводчика (•)

Сразу по активации эта способность позволяет Созданному понимать значение любых символов, которые он видит, хотя сложные концепции и культурные идеи, чуждые самому Прометиду, затрудняют процесс расшифровки. Изменить своё зрение таким образом может представитель любого Наследия, однако из практиков разных Путей Очищения легче всего этот процесс даётся Изгоям.

Боясь Отторжения или же руководствуясь личными предпочтениями, некоторые Прометиды не могут или не хотят разговаривать с жителями тех мест, через которые лежит их путь. Вместо этого самые нелюдимые Прометиды стремятся извлекать информацию из письменного слова, хотя иногда Паломничество заводит и более коммуникабельных Прометидов в такие уголки мира, в которых они просто не могут говорить на языке местных жителей. Кроме того, иногда даже паломнические метки отличаются друг от друга по языковой принадлежности.

Цена: -

Бросок: Интеллект + Образование

Действие: продолжительное (от 1 до 15 успехов; каждый бросок отражает один раунд дешифровки).

Результаты броска

Полный провал: Прометид неправильно понимает значение символа, что приводит к потенциально опасным выводам.

Провал: Прометиду не удаётся понять значение символа.

Успех: До окончания сцены Прометид может понимать значение ряда письменных символов, которые он может ясно рассмотреть, вне зависимости от того, выцарапаны ли они на стене или напечатаны в книге. Это сверхъестественное понимание обходит языковые барьеры при интерпретации сообщений, хотя оно и не предоставляет Созданному никаких возможностей по непосредственному использованию языка. Кроме того, Трансмутация не позволяет Созданному читать текст быстрее, чем обычно.

Будучи продолжительным действием, проверка этой способности требует накопления определённого числа успехов, которое зависит от сложности расшифровываемых символов:

Простые (короткая фраза) 1

Сложные (параграф) 3

Многочисленные (страница материала или больше) 6

Запутанные (научная формула) 9

Изобретательные (зашифрованный код) 15

Исключительный успех: Прометид с особенной ясностью понимает значение символов, которые он видит. Рассказчик может использовать эту возможность, чтобы дать игроку подсказки по расшифровке материала в виде неожиданных порывов вдохновения. Равным образом, персонаж может приобрести Преимущество Языки в отношении того языка, на котором был написан текст (см. стр. 109 **World of Darkness Rulebook**).

Возможные модификаторы: Потускневшие символы (от -1 до -2), сложные концепции (от -1 до -3), поспешное чтение (-1), культурный барьер (от -1 до -3), простая надпись (+1), пиктограммы или идеограммы (+1), в тексте содержатся намёки по расшифровке (от +1 до +3).

Восприятие ауры (••)

Освоив данную Трансмутацию, Прометид открывает своему зрению психические ауры, окружающие всех разумных существ. Эти ауры состоят из бесчисленных оттенков и постоянно изменяющихся тонов, хотя самые сильные эмоции и переживания преобладают

над остальными. Благодаря различной природы аур у разных существ Прометид может использовать эту способность для обнаружения других сверхъестественных созданий.

Цена: -

Бросок: Интеллект + Самообладание + Эмпатия – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное (обратите внимание, что хотя само действие и считается мгновенным, для различения оттенков ауры требуется далеко не беглый взгляд. Персонаж должен пристально вглядываться в ауру существа в течение полных двух раундов, чтобы получить необходимую информацию, хотя для того, чтобы определить, может ли он вообще увидеть её, достаточно одного броска).

Результаты броска

Полный провал: Прометид получает очень неточную информацию, которая неизбежно вводит его в заблуждение.

Провал: Прометиду не удаётся различить никаких оттенков.

Успех: Персонаж способен различить столько оттенков ауры, сколько он получил успехов при активации Трансмутации. См. ниже врезку “Оттенки ауры”.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако игрок может сказать Рассказчику, какую информацию он хочет получить больше всего, и соответствующий оттенок ауры проявится первым.

Возможные модификаторы: Жертва знает о том, что её ауру просматривают (-1), отвлекающие факторы (от -1 до -3), жертва под наркотиками (-1), знакомая жертва (+1).

Оттенки ауры

Состояние	Цвет
Страх	Оранжевый
Агрессия	Пурпурный
Гнев	Ярко-красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-голубой
Сочувствие	Ярко-розовый
Сдержанность	Бледно-лиловый
Подавленность	Серый
Желание/Похоть	Тёмно-красный
Недоверие	Светло-зелёный
Зависть	Тёмно-зелёный
Волнение	Фиолетовый
Щедрость	Розовый
Счастье	Ярко-алый
Ненависть	Чёрный
Идеалистичность	Жёлтый
Невинность	Белый
Влюблённость	Ярко-голубой
Одержимость	Ярко-зелёный
Грусть	Серебристый
Одухотворённость	Золотой
Подозрительность	Тёмно-синий
Замешательство	Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет
Мечтательность	Броские мерцающие цвета
Сверхъестественный контроль	Слабая, приглушённая аура
Сумасшествие	Гипнотические завихрения
Вампир	Аура бледного цвета
Оборотень	Интенсивно вибрирующая аура

Призрак
Использование магии
Прометид/Пандорианец

Мерцающая аура, покрытая бликами
Бесчисленные искорки в ауре
Огненная аура

Ночное зрение (••)

Приспособив свои глаза к темноте даже в большей степени, чем сова, Прометид обретает способность видеть в крошечной тьме.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Как только Прометид активирует эту способность, её эффект остаётся в силе до окончания сцены, если только персонаж не пресекает его ещё одним мгновенным действием. На протяжении этого промежутка времени Созданный может ясно видеть даже в полной темноте. Тем не менее, под воздействием этой способности зрение Прометида перестаёт воспринимать цвета, словно он наблюдает мир в старом чёрно-белом кино.

Увидев любой источник яркого света, Прометид должен пройти проверку Выносливости. В случае провала он слепнет до конца сцены и должен пользоваться правилами по ориентированию вслепую (см. стр. 166 **World of Darkness Rulebook**).

Эфемерное зрение (•••)

Адаптируя свои чувства к мистическим явлениям, Созданный получает возможность видеть даже те вещи, которые находятся за пределами материального существования. Данная Трансмутация подобна Дарованию *Эфемерная плоть* (см. стр. 116), однако, как правило, её использование куда безопаснее для Прометида. Эфемерное зрение позволяет Созданному ощущать присутствие спиритических существ и объектов, которые находятся в материальном мире, хотя и остаются неосознаемы для простых людей (такие явления находятся в так называемом состоянии Сумрака). Эфемерное зрение не позволяет Созданному физически взаимодействовать с призраками, как не позволяет и самим порождениям Сумрака нападать на персонажа, если только они не найдут иного способа это сделать.

Требование: Восприятие ауры (••)

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется, хотя проверки восприятия могут потребовать отдельных бросков

Действие: мгновенное

Как только Прометид активирует эту способность, её эффект остаётся в силе до окончания сцены. Она не обостряет зрения Прометида и не позволяет ему видеть сквозь твёрдые объекты. Так, Созданный не способен увидеть призрака, стоящего за стеной или на далёком расстоянии от него, хотя он с лёгкостью увидел бы его, если бы тот оказался рядом. Равным образом, Трансмутация не гарантирует обнаружения духов. Игрок по-прежнему должен делать броски на обнаружение эфемерных существ, которые пытаются спрятаться от него.

Огненное зрение (•••)

Хотя данная Трансмутация появилась задолго до наших дней, самые эрудированные Прометиды предпочитают описывать её эффект как способность видеть частоты света, недоступные человеческому глазу. Это описание трудно назвать исчерпывающим, однако данная Трансмутация, по всей видимости, действительно позволяет Созданным видеть в инфракрасном спектре.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: не требуется, хотя Трансмутация может повлиять на другие броски

Действие: мгновенное

Как только Прометид активирует эту способность, её эффект остаётся в силе до окончания сцены, если только персонаж не пресекает его ещё одним мгновенным действием. Персонаж получает определённую разновидность “инфракрасного зрения”. Он может выполнять необычные задачи на восприятие, замечая стремительно остывающие следы убегающей жертвы или красное сияние, исходящее противником, поджидающим его за углом. Он может заметить жар недавно использованного пистолета или насторожиться, увидев оживший труп комнатной температуры.

В отличие от *Ночного зрения*, данная Трансмутация не замещает обычного видения. Прометид может видеть цвета только при наличии света, а неожиданные вспышки не ослепляют Созданного больше, чем должны в нормальных условиях. Тем не менее, оказавшись в полной темноте, Прометид может видеть только красные силуэты присутствующих на чёрном фоне неосвещённого пространства (неживые предметы, такие как Дремлющие Пандорианцы или простая мебель, скорее всего, останутся невидимыми). Если Прометид обладает одновременно *Ночным* и *Огненным зрением*, он может активировать обе способности одновременно в качестве мгновенного действия, заплатив за них только одно очко Пираса. Однако если он это делает, пресечение эффекта одной Трансмутации автоматически прервёт действие и другой.

Круг глаз (****)

Благодаря этой Трансмутации Прометид может видеть на 360 градусов вокруг себя.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Азот

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид страдает от расщеплённого на несколько секторов зрения, получая штраф -2 на любые броски, основанные на зрении (включая проверки атаки) до окончания сцены.

Провал: Трансмутация не даёт никакого эффекта.

Успех: До окончания сцены зрению Прометида открывается всё, что происходит во всех направлениях вокруг него. До тех пор, пока у него остаётся способность видеть как таковая, он способен воспринимать всё, что находится вокруг него. Его почти невозможно застать врасплох, и он может использовать свою Защиту даже против нападений со спины. Кроме того, Круг глаз предоставляет ему +1 очко Защиты на всё время действия этой способности.

Исключительный успех: Прометид получает бонус +2 ко всем проверкам восприятия, основанным на зрении.

Утончённые чувства (****)

Прометид обостряет все свои чувства таким образом, что за пределами его восприятия не остаётся практически ничего. Хотя данная Трансмутация гарантирует феноменальную проницательность и сама по себе, её можно комбинировать с рядом других эффектов Сенсориума для обретения поистине экстраординарного восприятия.

Цена: -

Бросок: не требуется, хотя эффект Трансмутации модифицирует броски, основанные на Сообразительности

Действие: мгновенное

Под воздействием этой способности любые проверки восприятия персонажа становятся действиями воспроизведения (см. стр. 134-135 **World of Darkness Rulebook**). Это означает, что всякий раз, когда персонаж делает бросок на восприятие, он имеет право перебросить те дайсы, которые не принесли успеха (если только речь не идёт о бросках на удачу).

Персонаж может активировать или деактивировать эту силу безо всяких бросков, однако это требует выполнения мгновенного действия. Хотя поддержание *Утончённых чувств* в постоянной активности может сослужить Прометиду хорошую службу, иногда это может привести к опасным последствиям. Если Прометид получает полный провал в любом из бросков восприятия, находясь под воздействием этой силы, он остаётся дезориентирован и не понимает, что происходит, до конца следующего раунда - разумеется, в дополнение к стандартным последствиям полного провала, которые диктует конкретная проверка.

Экстрасенсорное восприятие (•••••)

Стремление Прометида понять, как выглядит окружающий его мир, наделяет его симпатической связью, которая позволяет расширить диапазон чувств до невероятных пределов. Если у Прометида есть доступ хотя бы к небольшой части материала, принадлежащего цели, он может почувствовать, где она находится. Прометид может использовать любые органы чувств для активации этой перцепционной связи, что позволяет ему видеть, слышать, чутать и даже осязать свою цель.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Расследование

Действие: мгновенное

Прометид должен получить доступ к физическому материалу цели - например, волосам, обрезкам ногтей или крови человека; опавшим листьям, цветкам или семенам растения или щепкам, отколовшимся от предмета.

Результаты броска

Полный провал: Усилия Прометида оказываются напрасны, причём жертва чувствует, что за ней кто-то наблюдает. Если в дальнейшем она встречает Созданного, у неё есть возможность понять, что именно он наблюдал за ней. Для этого ей нужно сделать бросок на Сообразительность + Самообладание. Альтернативным наказанием может стать аннигиляция материала Пиросом, вследствие чего Прометид утрачивает возможность определить местоположение цели.

Провал: Прометиду не удаётся почувствовать цель.

Успех: До окончания сцены Прометид может чувствовать свою цель (и только её) при помощи зрения, слуха, обоняния и осязания, даже если она находится в тысячах миль от него. Прометид может видеть и слышать её, причём сама жертва не понимает, что за ней наблюдают, если только сама не обладает мистическими способами восприятия, позволяющими ей заметить вмешательство Созданного. Трансмутация не позволяет протагонисту вступить в контакт с жертвой. С другой стороны, осязание цели не рассматривается как попытка коснуться противника.

Исключительный успех: Чувства Созданного распространяются на пять ярдов во все направления вокруг цели.

Возможные модификаторы: Прометид уже наблюдал за целью в пределах последних 24 часов (по -1 дайсу за попытку), хозяин материала неизвестен: "А чей это палец?" (-2), старый материал (от -1 до -3), цель хорошо известна Созданному (+1), Прометид может воспринимать цель прямо в эти минуты при помощи нормальных органов чувств (+2).

Проникающий взгляд (•••••)

Подобно *Огненному зрению*, эта способность мистическим образом позволяет Созданному видеть световые частоты, недоступные человеческому глазу. Хотя этот эффект носит сверхъестественный характер и не имеет ничего общего с наукой, легче всего будет описать его как использование рентгена вместо собственных глаз.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется, хотя Трансмутация может повлиять на другие проверки восприятия

Действие: мгновенное

До окончания сцены Прометид получает возможность смотреть сквозь физические объекты в пределах 20 ярдов. Проникающий взгляд позволяет Созданному автоматически (а также в качестве пассивного действия) игнорировать любые укрытия наподобие дыма, тумана или физических преград. В частности это касается штрафов, которые укрытия налагают на броски восприятия.

Если Прометид тратит мгновенное действие на то, чтобы тщательно исследовать объект или человека, и получает хотя бы один успех в проверке Сообразительности + Самообладания, он может добавить два дайса к следующей попытке напасть на эту цель. Он концентрируется на внутреннем устройстве цели и атакует её слабые места.

Равным образом, Прометид может потратить мгновенное действие на то, чтобы проникнуть взглядом сквозь твёрдую материю и увидеть украденный артефакт в кармане смертного или заметить бандита, поджидающего за дверью. Если персонаж тратит определённое время на изучение конкретного места, в зависимости от обстоятельств Рассказчик может как попросить игрока сделать бросок на восприятие, так и объявить попытку автоматически успешной.

Только свинец способен блокировать эту способность. Объекты, покрытые слоем свинца, обеспечивают укрытие или даже полностью игнорируют эффект *Проникающего взгляда*.

Витализм

Витализм позволяет Созданному направлять Азот сквозь своё тело, укрепляя мышцы и сухожилия с целью увеличения физических возможностей. Подобное укрепление организма принимает различные формы, однако в целом каждая из этих способностей влияет на Силу и/или Выносливость Прометида. Характер этих изменений зависит от способности Прометида взаимодействовать со своим физическим темпераментом и управлять им. Заставляя ключевой темперамент своего тела перейти от равномерного распределения к состоянию концентрации в пределах конкретных мускулов, Прометид может обрести по-настоящему необычайную силу.

Любое применение Витализма вносит заметные, видимые изменения в тело Созданного, проявляя и даже усиливая его обезображенность. Точный характер подобной реакции на активацию этих способностей определяется Наследием Прометида. Франкенштейны наполняют свои мышцы жёлтой желчью, что приводит к пожелтению кожи, которая становится горячей на ощупь и оставляет после себя маслянистые отпечатки. Таммуз направляют в мускулы чёрную желчь, которая заставляет кожу побледнеть и стать липкой и даже холодной на ощупь. Различить Голема, использовавшего ту или иную способность Витализма, можно по морозному дыханию, вырывающемуся из его рта независимо от температуры на улице. Осирианцы обильно потеют при активации Витализма, стремительно покрываясь следами выпаливаемой жидкости. Кожа Галатеидов всё больше приобретает румяный оттенок по мере того, как кровь наполняет их мышцы, иногда производя даже лёгкие капельки кровавого пота. Наконец, таинственные Улган пропускают сквозь кожу небольшое количество эктоплазмы, которая оставляет липкие отпечатки их рук на любых поверхностях, которых касаются Растерзанные.

Философия Титанов подготавливает их к изменениям Витализма более, чем кого бы то ни было. И хотя любой Прометид может взяться за изучение этой Трансмутации, легче всего её силы даются Титанам вследствие их приспособленности к обработке Железа.

Кулак Талоса (•)

Освобожденный от проблем, которые неизбежно ожидали бы в этом случае смертного, Прометид, освоивший данную Трансмутацию, направляет силу своего темперамента в

руку или ногу, превращая её в разрушительный инструмент, особенно эффективный против неодушевлённых объектов.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное или пассивное, если Прометид жертвует своей Защитой

В следующем же раунде после активации этой способности Прометид может нанести удар по физическому объекту (но не живому противнику), проигнорировав один уровень его Прочности за каждое очко Выносливости, которым он обладает. Если Созданному не удаётся нанести цели никаких повреждений, он сам получает количество тупого урона, равное Прочности атакованного объекта.

Как правило, Прометид тратит весь раунд на управление Пиросом, атакуя объект только в следующем раунде. Тем не менее, он может ударить объект в том же раунде, однако в этом случае он утрачивает Защиту.

Могущество (от • до •••••)

Существует пять отдельных Трансмутаций под этим названием, каждой из которых соответствует один из пяти очков данной способности. Персонаж должен осваивать их по очереди. На первом уровне Прометид расходует очко Пироса и получает бонус +1 к Силе до окончания сцены. Каждый дополнительный уровень *Могущества* добавляет по +1 очку Силы до максимального бонуса +5 на пятом уровне Трансмутации. Вне зависимости от того, какой уровень *Могущества* использует Прометид, он расходует только одно очко Пироса, чтобы активировать максимально доступный уровень Трансмутации до конца сцены. Сразу по активации дополнительные очки Силы становятся стандартными уровнями этого Атрибута, что позволяет учитывать их при использовании таких способностей, как *Плечи Атланта* и *Сила титана* (см. стр. 150-153).

(Примечание: Персонаж, обладающий дополнительной селезёнкой благодаря Пандорианской Трансмутации *Сотня рук*, описанной на стр. 244-245, не может получить бонус +1 к Силе, обеспечиваемый этой способностью, наряду с использованием *Могущества*. Он должен выбрать только одно или другое, поскольку не может пользоваться обеими Трансмутациями одновременно).

Плечи Атланта (•)

Созданный укрепляет свою мускулатуру, увеличивая объём телесного темперамента. На определённое время с момента активации силы он получает возможность поднимать даже самые тяжёлые предметы.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное или пассивное, если Прометид жертвует своей Защитой

Начиная со следующего же раунда после активации этой способности, Сила протагониста считается вдвое выше для определения максимального веса, который он может поднять. Задачи по подъёму тяжёлых предметов описаны на стр. 47 **World of Darkness Rulebook**. Увеличенная Сила применяется только при определении веса. Эффект Трансмутации сохраняется только в течение непродолжительного количества раундов, равного Выносливости Прометида. Если персонаж опускает объект или пытается выполнить с ним иную задачу помимо подъёма и удержания в воздухе, эффект немедленно пресекается. Прометид не может бросать объекты, требующие применения этой Трансмутации для подъёма. Для этого ему требуется овладеть *Броском титана*, эффект которого описан на стр. 151.

Как правило, Прометид тратит весь раунд на управление Пиросом, поднимая объект только в следующем раунде. Тем не менее, он может поднять его в том же раунде, однако в таком случае он утрачивает Защиту.

Таран (••)

Легенды о первом чудовище Франкенштейна запечатали в сознании смертных образ огромного существа, пробивающего собой тяжёлые двери с такой небрежностью, словно они сделаны из картона. Прометид, обладающий этой Трансмутацией, может наносить колоссальный урон даже самым крепким структурам наподобие стен и дверей, направляя Пирос сквозь всё своё тело и пробивая собой любые препятствия.

Требование: Кулак Талоса (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Механически эта Трансмутация дублирует эффект *Кулака Талоса* за тем исключением, что она распространяется на всё тело Созданного. Вдобавок, теперь Прометид может атаковать физические объекты (включая двери и стены) в том же раунде, в котором он активировал способность, не жертвуя своей Защитой. Правила по разрушению дверей описаны на стр. 137 **World of Darkness Rulebook**. Прометид игнорирует по одному очку Прочности двери или другого барьера за каждое очко Выносливости, которым он обладает. Если Прометиду не удаётся нанести никаких повреждений барьеру, он сам получает очко тупого урона, причём игрок должен сделать бросок на Ловкость + Атлетику своего персонажа, чтобы избежать немедленного нокдауна.

Также эта способность помогает Созданному удерживать дверь от оппонентов, которые стремятся ворваться внутрь. Правила по удержанию двери описаны на стр. 137 **World of Darkness Rulebook**. При помощи этой способности Прометид добавляет по одному очку к Прочности двери за каждое очко своей Выносливости, хотя эти очки применяются только к сопротивлению попыткам оппонента ворваться внутрь.

Палица (••)

Когда одинокие монстры, так часто встречающиеся среди Прометидов, оказываются вынуждены защищаться или мстить за себя, результат их гнева может быть поистине ужасающим. Благодаря этой Трансмутации Прометид может обрушить свою чудовищную силу на живого противника, наполнив конечности собственным темпераментом для его избития до полусмерти.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Когда Прометид использует Рукопашный бой или Холодное оружие в нападении на живую и/или движущуюся жертву, он может вложить очко Пироса, чтобы оглушить её одним быстрым ударом. В отличие от стандартных правил оглушения (см. стр. 167 **World of Darkness Rulebook**), он не обязан превышать Размер жертвы, чтобы добиться эффекта. Даже если удар наносит всего очко урона, жертва теряет следующее действие. Тем не менее, Прометид утрачивает свою Защиту в этом раунде. Кроме того, он не может использовать *Палицу* для проведения безрассудной атаки.

Прыжок (••)

Особенно ненавистные и презираемые Прометиды всегда имеют немало врагов. В этом случае для них более чем характерно покидать сцены бегом, перепрыгивая с крыши на крышу в отчаянной попытке оторваться от разъярённой толпы. Данная Трансмутация направляет энергию темперамента в ноги Созданного, увеличивая как его скорость, так и расстояние, которое он покрывает одним прыжком.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Прометид вкладывает очко Пироса для ускорения своих движений. Кроме того, с этого момента обычным прыжком с разбега он способен покрыть втрое большее расстояние, чем обычно (при вычислении этого расстояния футы переводятся в ярды). Например, в типичной ситуации он покрывает прыжком расстояние, равное его Размеру (5) + 4 фута за успех. Если игрок получает два успеха, он перепрыгивает 13 футов. Тем не менее, при использовании Прыжка это расстояние превращается в 13 ярдов, или 39 футов. Этот бонус влияет только на прыжки с разбега. Для усиления прыжков с места используется способность *Полёт Гипериона*.

Бросок титана (•••)

Как уже говорилось ранее, Прометид не способен бросать объекты, которые ему удаётся поднять только при помощи *Плеч Атланта*. Данная Трансмутация отменяет это ограничение.

Требование: Плечи Атланта (•)

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Бросок титана не требует ни бросков, ни расхода Пироса. Сразу по освоении этой способности Прометид получает возможность швырять во врагов любые объекты, поднятые с помощью *Плеч Атланта*. Выполнение этой задачи использует стандартные правила бросков, описанные на стр. 67-68 **World of Darkness Rulebook**.

Громовой удар (•••)

Созданный направляет энергию своего темперамента в укрепление рук, наращивая объём мышц и растяжение сухожилий, после чего сводит руки в могущественном хлопке, который отзывается эхом подобно грому. Прометид может свести ладони с такой силой, что звук удара сможет разбить стекло, оглушить окружающих и даже сбить врагов с ног.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Азот + Сила

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид нарушает баланс в своих жизненных темпераментах. Он получает очко тупого урона.

Провал: Прометиду не удаётся направить энергию должным образом. хлопок не достигает никакого эффекта.

Успех: Сведя руки вместе, Созданный испускает ударную волну, обладающую целым рядом эффектов. Во-первых, любое стекло в пределах нескольких ярдов, число которых равно полученным при броске успехам, ломается от силы удара. Во-вторых, все окружающие Созданного персонажи, Выносливость которых оказывается меньше Азота самого Прометида, теряют слух до окончания сцены. Кроме того, все персонажи в пределах ярдов, равных Азоту Созданного, должны сделать бросок на Ловкость + Атлетику и получить больше успехов, чем тот получил при броске активации. В случае провала они падают на землю.

Исключительный успех: Оглушённые персонажи теряют слух на один день.

Полёт Гипериона (•••)

Если *Прыжок* увеличивает Скорость протагониста и дальность его прыжков с разбега, Полёт Гипериона наделяет его аналогичным эффектом при прыжках с места. Прометид направляет энергию своего темперамента в ноги. Плоть напрягается, превращаясь в узлы стальной прочности по мере того, как Прометид пригибается вниз, а затем взмывает высоко в воздух.

Требование: Прыжок (••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

По активации этой способности Прометид может утроить диапазон прыжков в высоту или в длину с места. В обычных условиях персонаж подпрыгивает всего на один фут в высоту или два фута в длину за каждый успех, накопленный при броске на Силу + Атлетику (подробнее этот процесс описан на стр. 66-67 **World of Darkness Rulebook**). Таким образом, два успеха позволяют Созданному подпрыгнуть на два фута в высоту или четыре фута в длину. Благодаря *Крыльям Гипериона* при вычислении высоты прыжка Созданный переводит футы в ярды. В предыдущем примере такой персонаж может подскочить на два ярда (шесть футов) вверх или прыгнуть на четыре ярда (двенадцать футов) в длину. Эта способность влияет только на прыжки с места. Если обстоятельства требуют прыжка с разбега, Прометид должен использовать Трансмутацию *Прыжок*, поскольку характер изменений, вносимых его темпераментом в собственное тело, в этих случаях значительно различается.

Неистовство (•••)

Благодаря этой Трансмутации разрушительная сила Созданного начинает походить на мощь разгневанного гиганта. Теперь Прометид может обрушивать удары титанической силы на все физические объекты или барьеры, стоящие у него на пути, прорываясь через препятствия с ужасающей целеустремлённостью.

Требования: Таран (••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Эта способность действует аналогично *Тарану* и *Кулаку Талоса*, увеличивая их разрушительный потенциал. Потратив одно очко Пироса и обрушив всю свою мощь на физический барьер, Прометид может проигнорировать определённое количество очков его Прочности, равное удвоенному показателю своей Выносливости. Кроме того, даже если он не наносит урона объекту или двери, ему не грозит ни урон, ни нокдаун, который раньше сопровождал неудавшуюся попытку использовать аналогичную силу.

Стук во Врата Тартара (•••)

Подобно титанам древности, Прометид способен ударить Мать-Землю, некогда породившую его тело. Созданный должен обрушить всю свою мощь на землю ударом руки или ноги. В момент соприкосновения с твердью он высвобождает свой темперамент через удар, заставляя землю сотряситься от ярости этой сокрушительной атаки. Следующее за ударом землетрясение рискует сбить с ног всех, кто окружает Созданного в этот момент.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сила + Атлетика

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид нарушает баланс в своих жизненных темпераментах, и энергия, вложенная в удар, наносит очко тупого урона самому Прометиду.

Провал: Прометиду не удаётся направить энергию должным образом.

Успех: Прометид обрушивает на землю удар такой силы, что она неистово сотрясается. Каждый, кто находится вокруг Прометида в пределах количества ярдов, равного Азоту Созданного, должны немедленно сделать бросок на Ловкость + Атлетику и получить больше успехов, чем Прометид получил при броске активации. В обратном случае их ожидает нокдаун.

Каждый персонаж, переживший нокдаун, автоматически получает очко тупого урона. Структура любого объекта, оказавшегося в радиусе действия Трансмутации и обладающего Прочностью ниже 2, понижается на единицу. Стекло разбивается, деревянные двери трескаются, а настенные ковры падают на пол.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако проверки на избежание нокдауна проходят со штрафом -2, а очко Структуры теряют объекты с Прочностью ниже 3.

Сокрушительный удар (•••)

Мало того, что Созданный обладает колоссальной силой - он ещё и понимает, как использовать её против тех, кто встаёт у него на пути, наилучшим образом. Прометид может почти без труда сбить противников с ног, если и вовсе не выбросить их через ближайшее окно.

Требования: Могущество (••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Созданный может пассивно вложить очко Пироса, после чего активировать эту способность одним точным ударом. Тем не менее, для использования Трансмутации он должен пожертвовать своей Защитой.

Если Прометид наносит жертве хотя бы одно очко повреждений, та обязана сделать бросок на Ловкость + Атлетику и набрать больше успехов, чем Прометид - при броске активации, чтобы устоять на ногах. В случае провала удар отбрасывает её назад или вбок (по решению самого Прометида) на один ярд за каждое очко урона. В конце она приземляется навзничь в нокдауне (см. стр. 168 **World of Darkness Rulebook**). Если удар отбрасывает её в стену, она получает очко тупого урона за каждые три ярда, которые пролетела перед столкновением. Если она падает на объект, уступающей ей по Размеру, этот объект падает на землю. Если Размер объекта превышает Размер её тела, жертва получает урон точно так же, как если бы врезалась в стену.

Если жертва отлетает за край утёса или влетает в потенциально опасную среду (например, раскрытую печь), она может сделать пассивный бросок на Ловкость + Атлетику, чтобы ухватиться за край перед самым падением или откатиться в сторону в самый последний момент.

Сила титана (•••)

Феноменальная сила, которую Прометид получает благодаря *Плечам Атланта*, становится только прелюдией к истинному раскрытию потенциала Созданных. Подобно Атланту из греческих мифов, Прометид, обладающий этой Трансмутацией, может почти буквально взвалить на плечи вес всего мира.

Требования: Плечи Атланта (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Прометид вкладывает очко Пироса, умножая втрое показатель собственной Силы при определении максимального веса, который он может поднять (на количество раундов, равных его Выносливости). В отличие от ограничения *Плеч Атланта*, Прометид может направлять Пирос для активации этой Трансмутации и поднимать тяжести в одном раунде, не теряя Защиты.

Как только Прометид активирует эту способность и увеличивает свою Силу, любой подъём тяжестей рассчитывается по стандартным правилам, описанным на стр. 47 **World of Darkness Rulebook**. Увеличенная Сила применяется только при определении веса. Если Прометид опускает объект или пытается выполнить с ним иную задачу помимо подъёма и

удержания в воздухе, эффект немедленно пресекается. Прометид не может бросать объекты, требующие применения этой Трансмутации для подъёма. Для этого ему требуется овладеть *Оружием богов*.

Ярость Циклопа (••••)

Ярость Циклопа развивает эффекты *Стука во Врата Тартара*, увеличивая диапазон и разрушительный потенциал этой силы, хотя её стоимость в очках Пироса также поднимается.

Требование: Стук во Врата Тартара (•••)

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: Сила + Атлетика

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид нарушает баланс в своих жизненных темпераментах, и энергия, вложенная в удар, наносит очко тупого урона самому Прометиду.

Провал: Прометиду не удаётся направить энергию должным образом.

Успех: Прометид обрушивает на землю удар такой силы, что она неистово сотрясается. Каждый, кто находится вокруг Созданного в пределах количества ярдов, равного Азоту x20 самого Прометида, должен немедленно сделать бросок на Ловкость + Атлетику и получить больше успехов, чем Прометид получил при броске активации. В обратном случае его ожидает нокдаун. Каждый персонаж, переживший нокдаун, автоматически получает очко тупого урона. После этого каждый успех, полученный при броске активации, перебрасывается, и уже новые успехи наносят соответствующее число тупого урона жертвам, упавшим на землю.

Структура любого объекта, оказавшегося в радиусе действия Трансмутации и обладающего Прочностью ниже 3, понижается на единицу.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако проверки на избежание нокдауна проходят со штрафом -3, а очко Структуры теряют объекты с Прочностью ниже 4.

Ошеломляющий удар (••••)

Могущество Созданного возрастает до таких высот, что он может отправить врагов в беспамятство одним хорошо подготовленным ударом.

Требование: Сокрушительный удар (•••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

В качестве пассивного действия Прометид вкладывает очко Пироса в один точный удар. Если удар, основанный на проверке Рукопашного боя, наносит жертве хотя бы очко урона, та вынуждена пройти проверку Выносливости + Атлетики, чтобы не упасть без сознания на количество раундов, равное полученному урону. И даже если жертва проходит эту проверку и остаётся в сознании, удар оглушает её, лишая следующего действия.

Смертоносный удар (•••••)

Руки Созданного несут смерть всем, кто решается выступить против него.

Требования: Могущество (•••), Ошеломляющий удар (••••)

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Активация этой силы не требует ни бросков, ни расхода Пироса. Она наделяет Созданного постоянным бонусом. Всякий раз, когда Прометид активирует *Могущество* и

вступает с противником в рукопашный бой, его удары становятся настолько сокрушительными, что наносят летальный урон вместо тупого, если только обратного не захочет сам персонаж.

Оружие богов (•••••)

Как уже говорилось ранее, Прометид не способен бросать объекты, которые ему удаётся поднять только при помощи *Силы титана*. Данная Трансмутация отменяет это ограничение.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Оружие богов не требует ни бросков, ни расхода Пироса. Сразу по освоении этой способности Прометид получает возможность швырять во врагов любые объекты, поднятые с помощью *Силы титана*. Выполнение этой задачи использует стандартные правила бросков, описанные на стр. 67-68 **World of Darkness Rulebook**.

Ярость Гекатонхейра (•••••)

Пламя, горящее в теле Созданного, по своей природе священо - оно воплощает собою Божественный огонь. Увы, большинство людей упускают из виду тот факт, что некоторые боги отличаются злобным нравом, и ярость такого бога может быть ужасающей. *Ярость Гекатонхейра* являет миру высшее проявление разрушительного потенциала, заложенного в Путь Очищения Железа. Если Прометид достаточно силён, чтобы высвободить энергию этой Трансмутации, он способен разрушить деревню или небольшой городок, и громохание освобождённого Пироса будет слышно на многие мили вокруг.

Требования: Ярость Циклопа (••••), Могущество (•••)

Цена: 3 очка Пироса

Бросок: Сила + Атлетика

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Прометид нарушает баланс в своих жизненных темпераментах, и энергия, вложенная в удар, наносит очко летального урона самому Прометиду.

Провал: Прометиду не удаётся направить энергию должным образом.

Успех: Прометид обрушивает на землю удар такой силы, что она неистово сотрясается, провоцируя землетрясение, которое можно почувствовать за множество километров от места событий. Каждый, кто находится вокруг Созданного в пределах количества ярдов, равного Азоту x100 самого Прометида, должны немедленно сделать бросок на Ловкость + Атлетику со штрафом -3 и получить больше успехов, чем Прометид получил при броске активации. В обратном случае они падают с ног. Любой персонаж, переживший нокдаун, автоматически получает очко тупого урона плюс ещё несколько очков, точное число которых равно успехам, полученным при активации этой способности.

Коме того, Структура любого объекта, оказавшегося в радиусе действия Трансмутации и обладающего Прочностью ниже 4, понижается на единицу. Что же касается тех объектов, которые оказались в пределах ярдов, равных Азоту Созданного x10, то они получают количество повреждений, равное накопленным успехам. Этот урон игнорирует первые три очка Прочности любого объекта. Плохо построенные здания могут обрушиться, и даже основания более прочных домов могут покрыться широкими трещинами. Вдобавок к простому урону, полученному от нокдауна, люди, попавшие в рушащиеся здания, могут получить дополнительные повреждения.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако проверки на избежание нокдауна проходят со штрафом -5, а очко Структуры теряют объекты с

Прочностью ниже 5. На близких расстояниях этот урон игнорирует первые четыре очка Прочности, которыми обладает объект.

Вулкан

Исследование этой Трансмутации требует стремления к постижению Внутреннего огня, который пылает в теле каждого Прометида. Изменения, происходящие в теле Созданного по мере продвижения к этой цели, разнятся от управления обыкновенным огнём до манипулирования чистым Пиросом. Путь Рептилий основывается на раскрытии алхимического потенциала каждого Прометида, что, пусть и не в явной степени, подразумевает экспериментирование с Пиросом. Любой Прометид может взяться за изучение этой Трансмутации, однако легче всего силы Вулкана даются Рептилиям вследствие их приспособленности к обработке Ртути.

Клеймо (•)

Благодаря этой Трансмутации Прометид может отметить любой объект, физически вытравив на нём горящие символы или поставив на нём мистическое клеймо. Вычерчивая пальцем чёрные или даже обугленные символы, Прометид может оставить предупредительные знаки для тех, кто следует тем же путём. Равным образом, он может нарисовать пылающий символ, который смогут заметить лишь те, кто способен видеть ауры или Божественный огонь. В обоих случаях Прометид должен быть в состоянии коснуться намеченной цели (см. правила по касанию цели на стр. 119).

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется, хотя Созданный должен успешно коснуться цели в пределах раунда активации.

Действие: мгновенное

Прометид может заклеить объект или существо, активировав эту способность и прикоснувшись к цели на достаточно долгое время, чтобы успеть начертить на нём небольшой символ. Если он хочет создать физический знак, тот опалает поверхность объекта так, словно он нанесён раскалённым углём. Этот символ должен быть достаточно небольшим, чтобы его можно было начертить в ходе одного раунда. Если поверхность объекта не подвергается обжиганию, Прометид оставляет знак в виде почерневшей сажи. Клеймо не проникает так глубоко, чтобы нанести какие-либо повреждения жертве, хотя оно причиняет боль и вполне способно пробудить существо, боящееся ожогов. Физический знак исчезает в нормальном темпе из-за воздействия времени, погоды или вмешательства смертных.

Равным образом, Прометид может использовать эту способность для того, чтобы отметить объект мистическим знаком, обладающим специальными эффектами. Такое клеймо может видеть сам персонаж, оставивший метку, другой Прометид, использующий способность *Чувство Пироса* (см. стр. 155) или *Восприятие ауры* (см. стр. 146-147), либо вообще иное сверхъестественное существо, обладающее равнозначной способностью к восприятию аномальных феноменов. Пока клеймо остаётся на теле жертвы (то есть его не удаляет либо сам Прометид, либо другой Созданный, пользующийся подобными силами, либо просто иное существо, обладающее аналогичными средствами для удаления оккультных меток), Прометид может с лёгкостью вычислить свою жертву или объект при помощи определённых способностей. Он может оживить предмет, воспользовавшись секретом *Огненного слуги* (см. стр. 156), или определить местонахождение жертвы при помощи *Экстрасенсорного восприятия* (см. стр. 148; в последнем случае клеймо устраняет потребность в физическом материале жертвы). Созданный всегда может распознать оставленные им метки, однако другим Прометидам требуется пройти проверку Сообразительности + Азота, если они хотят понять, попадались ли им раньше метки, оставленные тем же автором.

Если создатель клейма хочет привлечь к нему внимание других Созданных, он может придать ему тусклое сияние, которое ощущает любой Прометид, оказавшийся в 20 ярдах от метки и успешно прошедший проверку Сообразительности + Самообладания. Многие Змеи используют эту возможность для привлечения внимания других Созданных к паломническим меткам, которые они оставляют в ходе своих путешествий.

Чувство Флюкса (•)

В ходе исследования Божественного огня Прометиды могут обрести повышенную чувствительность ко всем его видам. Всякий, кто обладает этой способностью, может ощутить присутствие Флюкса поблизости и точно определить местоположение источника, источающего эту энергию. Поиск скрытых источников Флюкса требует намеренного исследования местности, в то время как активное использование Флюкса неподалёку от Прометида может привлечь внимание Созданного, даже если он занят другими делами. Максимальный диапазон обнаружения составляет 200 ярдов.

Цена: -

Бросок: Азот + Сообразительность

Действие: мгновенное или пассивное

Если Созданный активно ищет источники Флюкса (в частности, Пандорианцев), он должен потратить мгновенное действие и пройти проверку активации этой способности. Кроме того, если кто-либо неподалёку от Прометида активирует Трансмутацию или Пандорианскую способность, питающуюся энергией Флюкса, игрок может сделать пассивный бросок, чтобы его персонаж почувствовал изменения в энергетическом поле.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж приходит к ошибочному выводу, либо чувствуя Флюкс там, где его нет, либо попросту отправляясь на его поиски не в том направлении.

Провал: Прометиду не удаётся понять, присутствует ли в округе источник Флюкса.

Успех: Если Прометид ищет Флюкс в конкретном объекте или существе, он чувствует искомую энергию (если она вообще присутствует в его цели), получая возможность видеть эффекты, основанные на силе Флюкса и недоступные зрению простых смертных. Если он просто оглядывает область на предмет наличия Флюкса, ему удаётся ощутить присутствие этой энергии в самом сильном из местных источников, а также понять, в каком направлении он находится. Если кто-либо использует Флюкс в радиусе действия этой способности, Прометид чувствует активацию Флюкса и получает общее представление о направлении, в котором находится данный источник.

Исключительный успех: Созданный обнаруживает точное местоположение Флюкса. В случае если он исследовал конкретный предмет, ему удаётся почувствовать и второй самый сильный источник Флюкса в радиусе действия этой способности (если вокруг есть хотя бы один).

Возможные модификаторы: Прометид видит источник Флюкса (+1), существует более одного источника (от -1 до -3), Дремлющий Пандорианец в округе (-3).

Чувство Пироса (•)

В ходе исследования Божественного огня Прометиды могут обрести повышенную чувствительность ко всем его видам. Всякий, кто обладает этой способностью, может ощутить присутствие Пироса или Азота поблизости и точно определить местоположение источника, источающего эту энергию. Поиск скрытых источников Пироса или Азота требует намеренного исследования местности, в то время как активное использование этих энергий неподалёку от Прометида может привлечь внимание Созданного, даже если он занят другими делами. Максимальный диапазон обнаружения составляет 200 ярдов.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Азот

Действие: мгновенное или пассивное

Если Созданный активно ищет источники Пироса или Азота, он должен потратить мгновенное действие и пройти проверку активации этой способности. Кроме того, если кто-либо неподалёку от Прометида активирует Дарование, Трансмутацию или Пандорианскую способность, питающуюся энергией Пироса или Азота, игрок может сделать пассивный бросок, чтобы его персонаж почувствовал изменения в энергетическом поле. Учитывая, что эта способность сосредотачивается на поиске Азота, она способна засечь даже активацию тех Трансмутаций, которые не требуют траты Пироса или Азота, а просто основаны на проверке Азота.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж приходит к ошибочному выводу, либо чувствуя Божественный огонь там, где его нет, либо попросту отправляясь на его поиски не в том направлении.

Провал: Прометиду не удаётся понять, присутствует ли в округе источник Пироса или Азота.

Успех: Если Прометид ищет Пирос (или Азот) в конкретном объекте или существе, он чувствует искомую энергию, получая возможность видеть эффекты, основанные на силе Божественного огня и недоступные зрению простых смертных. Если он просто оглядывает область на предмет наличия Пироса или Азота, ему удаётся ощутить присутствие этих энергий в самом сильном из местных источников, а также понять, в каком направлении он находится. Если кто-либо использует Пирос или Азот в радиусе действия этой способности, Прометид чувствует активацию Божественного огня и получает общее представление о направлении, в котором находится данный источник.

Исключительный успех: Созданный обнаруживает точное местоположение Божественного огня. В случае если он исследовал конкретный предмет, ему удаётся почувствовать и второй самый сильный источник Пироса или Азота в радиусе действия этой способности (если вокруг есть хотя бы один).

Возможные модификаторы: Прометид видит источник Божественного огня (+1), существует более одного источника (от -1 до -3).

Электрошоковая перезарядка (••)

Электричество глубоко связано с Пиросом, оживляющим мёртвую плоть Прометидов. Хотя его трудно назвать самим Пиросом, оно несёт в себе частицы его энергии подобно тому, как само электричество с лёгкостью передаётся водой. Прометиды, владеющие этой Трансмутацией, могут вытягивать Пирос из электричества, даже не обладая способностью управлять электроэнергией.

Цена: -

Бросок: не требуется (Азот + Выносливость для защитного использования)

Действие: мгновенное

Прометид может использовать эту способность, подвергнувшись действию обыкновенного электрического тока. В этом случае он не исцеляет ранений (см. "Электрошоковая терапия" на стр. 164-165), но вместо этого может пополнять запас Пироса. За каждые два очка *тупого* урона, поглощённого Прометидом, тот получает очко Пироса.

Эту способность можно использовать в качестве защитного мгновенного действия, направленного на сопротивление Электрификации. Сделайте бросок на Азот + Выносливость персонажа; в этом случае *каждое* очко урона поглощается и трансформируется в очко Пироса до тех пор, пока урон не превысит полученное число успехов. Остаток урона наносит повреждения Здоровью персонажа. Использование защитного мгновенного действия означает, что персонаж утрачивает своё действие в этом раунде. Если он уже действовал в этом раунде, он не может действовать в следующем. Персонаж способен использовать это защитное действие для того, чтобы отреагировать на атаку, даже если до него ещё не дошла очередь в перечне Инициативы.

Обмен Пирсом (••)

Данная Трансмутация наделяет Созданного возможностью направлять свой Пирос на других Прометидов или даже Пандорианцев простым прикосновением.

Цена: 1 очко Пироса за каждый пункт, передаваемый цели

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Прометид может восполнить Пирос другого Созданного или Пандорианца, используя собственный запас. Он может передать любой объём Пироса (не превышая максимум Пироса за раунд, определяемый его Азотом), хотя получатель не может впитать больше очков Пироса, нежели он способен вместить в своём теле.

Заклеймённые своры (см. “Алхимические договоры” на стр. 165-166) также могут обмениваться Пирсом, однако передавая не более одного пункта за сцену каждому из участников (таким образом, Прометид может передать по одному очку Пироса двум союзникам, но не способен передать сразу два очка Пироса одному союзнику). Если участник Заклеймённой своры обладает этой силой, он может действовать в качестве перераспределителя, принимая Пирос одних членов своры и передавая его другим в любых комбинациях. Эта способность позволяет ему временно принимать больше пунктов Пироса, чем он способен удержать в своём теле (но только в том случае, если эти очки исходят от членов его своры), однако он должен распределить излишки в пределах 10 раундов. Он не может потратить их сам. Если он не успевает распределить их за 10 раундов, очки утрачиваются. Кроме того, даже такое временное “хранилище” имеет свой лимит (что мешает нескольким обладателям этой способности постоянно взаимодействовать с большими объёмами Пироса): Прометид может вмещать дополнительный Пирос лишь до тех пор, пока тот не превышает его Азот.

Огненный слуга (•••)

Поскольку божественная энергия Пироса может вдыхать жизнь в неодушевлённую материю, Прометиды часто экспериментируют с его свойствами. Данная Трансмутация позволяет Созданному наделить частью своего Пироса материальный объект, предоставив ему ограниченную способность передвигаться, хотя и не наделив его собственной личностью. Таким образом, при использовании этой силы не существует никакого риска оживить Пандорианца, хотя сами Пандорианцы могут попробовать выкрасть этот объект.

Требования: Клеймо (•)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется, хотя действия оживлённого объекта могут потребовать тех или иных проверок

Действие: мгновенное

Прометид может оживить объект, мистически заклеянный при помощи соответствующей Трансмутации. После этого он способен управлять им благодаря телекинетической связи. Для активации этой способности Прометид должен коснуться намеченного объекта (см. правила по касанию цели на стр. 119), Размер которого должен не превышать его Азот. За каждое дополнительное очко Пироса, вложенное Прометидом, он может увеличить максимальный Размер объекта на +5 очков. Оживив цель, Прометид может управлять действиями объекта до окончания сцены, пока тот остаётся в пределах видимости и не удаляется от хозяина более чем на 200 ярдов. Объект пользуется Инициативой самого Прометида. Если Прометид заставляет объект выполнить какое-либо действие, сам он теряет действие в этом раунде. Если он решает действовать в том или ином раунде сам, объект замирает и ждёт следующей команды. Когда персонаж приказывает объекту выполнить то или иное действие, Рассказчик должен назначить соответствующий бросок. Например, чтобы ударить объектом врага, Прометид должен сделать бросок на Силу + Холодное оружие. Выстрел из оживлённого пистолета требует проверки Ловкости + Огнестрельного оружия. Сложные манипуляции (наподобие

вскрытия замка оживлённой отмычкой) требуют проверок Ловкости + Кражи. Если объект ломается, реанимирующая сила этой способности моментально утрачивается.

Огненная хватка (•••)

Созданные не до конца понимают Божественный огонь, однако вполне могут управлять им. Следуя Пути Очищения Ртути, некоторые Прометиды обнаружили способ преобразования Пироса в земной огонь. На крайне непродолжительное время Прометид может выпустить из ладони пламя и окружить свою кисть настоящим огнём. Эта способность внушает ужас всякому, кто не может её постичь, и даже сами обладатели *Огненной хватки* порой страдают от неосторожного обращения с этой силой.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Когда Прометид активирует эту Трансмутацию, одну из его ладоней окружает огонь, сравнимый по интенсивности с факелом. Если Прометид ничего не касается до конца следующего хода, огонь угасает. Успешное касание цели (см. стр. 119) автоматически наносит два очка летального урона (агgravированного для Прометидов), а пламя покидает руку своего хозяина. Легковозгораемые материалы могут воспламениться и нанести дальнейший ущерб - по усмотрению Рассказчика. Хотя пламя касается руки Созданного, оно не наносит ему никакого вреда. Однако огонь, покинувший его руку, может повредить и ему, так что мудрый обладатель такой способности должен использовать её с осторожностью. Броня не даёт никакой Защиты от касания Прометида, хотя она может и поглотить часть повреждений (см. раздел "Огонь" на стр. 180 **World of Darkness Rulebook**).

Тигель воли (••••)

Прометиды, стремящиеся достичь Смертности, зачастую испытывают особенный интерес к изучению простых людей, преодолевающих колоссальные трудности. Кроме того, почти каждый шаг их Паломничества сопряжён с покорением новых вершин. Неудивительно, что практики Ртути порой обучаются трансформировать сырую руду Божественного огня в железные слитки воли.

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Данная Трансмутация позволяет Созданному трансформировать два очка Пироса в одно очко Воли. Использование этой силы не позволяет ему превышать максимальный запас своей Воли.

Кража Пироса (••••)

При помощи этой Трансмутации Прометид способен извлекать Пирос из других Созданных и Пандорианцев. Подобная кража могущества возможна только в том случае, если Прометид касается своей жертвы, однако как только ему удаётся привести в действие саму энергию Божественного огня, жертва практически не имеет шансов на сопротивление.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сила + Внушительность + Рукопашный бой против Решительности + Азота жертвы

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Прометид должен успешно коснуться цели (см. стр. 119), чтобы активировать эту способность в качестве пассивного действия. Если ему удаётся коснуться жертвы, Прометид вкладывает очко Пироса и активирует Трансмутацию. Тем не менее, жертва может оказать пассивное сопротивление этому эффекту.

Результаты броска

Полный провал: Прометид утрачивает дополнительное очко Пироса, передавая его жертве.

Провал: Прометиду не удаётся высосать Пирос из жертвы.

Успех: Прометид может извлечь по одному очку Пироса за успех, полученный при броске активации, до максимума, равного его Азоту. Действие Трансмутации может продолжаться из раунда в раунд на протяжении всего времени, которое Прометид касается жертвы и накапливает новые успехи в бросках активации, пока он наконец не поглотит все украденные им очки Пироса. Персонаж может пользоваться этой силой против одной и той же цели только один раз за сцену.

Исключительный успех: Прометид может снова использовать эту способность против той же цели.

Выкачивание Пироса (•••••)

Эта способность дублирует Кражу Пироса за тем исключением, что теперь персонаж способен высасывать Пирос издалека.

Требования: Кража Пироса (••••)

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Ловкость + Внушительность + Рукопашный бой против Решительности + Азота жертвы

Действие: состязание

Данная Трансмутация обладает диапазоном 20 ярдов и требует траты мгновенного действия для активации. Поскольку она работает на расстоянии, персонажу не нужно касаться цели. За исключением изменений, указанных здесь, она действует точно так же, как *Кража Пироса*. Прометид может продолжать использование этой силы из раунда в раунд, пока не провалит бросок активации, после чего он уже не сможет использовать эту способность против той же цели до окончания сцены.

Очищение флогистона (•••••)

Прометиды, следующие Пути Очищения Ртути, утверждают, что связь между Пиросом и огнём далеко не метафорична. Способность преобразовать одно в другое считается, вероятно, самым большим достижением, которого может достигнуть практик Вулкана.

Цена: -

Бросок: Азот + Выносливость

Действие: мгновенное

Прометид может использовать эту способность, подвергнув себя воздействию пламени и пройдя проверку Азота + Выносливости. За каждый успех, полученный при броске активации, Прометид игнорирует очко урона и трансформирует его в очко Пироса. Остаток урона наносит ему *агgravированный* урон.

Эту способность можно использовать в качестве защитного мгновенного действия при сопротивлении атаке противника, использующего пламя для нападения. В этом случае персонаж должен сделать бросок на Азот + Выносливость; каждый успех позволяет ему проигнорировать очко урона и преобразовать его в очко Пироса. Остаток урона становится *агgravированным*. Использование защитного мгновенного действия означает, что персонаж утрачивает своё действие в этом раунде. Если он уже действовал в этом раунде, он не может действовать в следующем. Персонаж способен использовать это защитное действие, чтобы отреагировать на атаку, даже если до него ещё не дошла очередь в порядке Инициативы.

Очищение флогистона не защищает протагониста от Муки, которую может вызвать огонь.



Удивительный доктор Брайн. Он напоминает мне другого доктора, имя которого мне не хотелось бы упоминать.

“Моя создательница искренне верила, что породив меня – своего первого и единственного наследника, - она завершит последнее из своих дел, приблизив тем самым к концу Свинцовую ночь. Мне трудно сказать, оправдались ли её расчёты, потому что она исчезла в неизвестном направлении сразу после того, как объяснила мне самые основные факты, касающиеся нашего существования. Безусловно, она оставила мне немало денег и других средств, однако чего мне действительно не хватало, так это её познаний.

Когда я в первый раз провёл Трансмутацию, меня настиг приступ сильнейшей дезориентации и тошноты. В этот краткий миг я наконец понял, что всё – абсолютно всё – способно меняться. Ничто не вечно. Ни жизнь. Ни смерть. Ни даже я сам. Полагаю, что именно из-за этого смертные чувствуют Отторжение в нашем присутствии. Пламя, которое мы несём внутри, наполнено энергией изменения и преобразования, и любой человек интуитивно воспринимает его как угрозу той иллюзорной стабильности, за которую он так отчаянно держится.

Но возможно ли объяснить им суть этого явления и помочь перестать бояться нас? Я предпринял несколько нерешительных попыток, которые, впрочем, так и не привели к успеху. Мне не удалось заставить их преодолеть свой страх.

В конце концов они растерзали меня на части.

Вернувшись к жизни, я понял, что получил тот опыт преобразования, которого так долго искал. Погружение в воды великой реки, текущей между мирами живых и мёртвых, наделяет погибшего видением новой перспективы. Я захотел нанести на карту артерии этих чёрных вод, этого сияющего потока, и сделать путешествие по его руслу менее болезненным. Я отослал немало подручных, чтобы они разведали этот путь. И они всегда возвращались с неоспоримыми изменениями, отказываясь говорить о том, что они там увидели. Тем не менее, время от времени мне удавалось вытянуть из них хоть немного сведений.

Я осторожно выбирал этих разведчиков и прилежно готовил их к путешествию. Безусловно, пока что я не получил достаточно опыта, чтобы пресечь влияние Отторжения на сознание окружающих и объяснить им, что я не слишком-то отличаюсь от них самих. Однако когда-нибудь я закончу рисовать свою карту. И тогда всё переменится”.

Глава третья:

Природа Созданных

“Ах, мама, у меня нет сердца, и я живу вне этого мира и не имею ни места в нём, ни возможности участвовать в его судьбах, а его радости и печали всегда неизбежно проходят мимо меня и никогда не становятся моими собственными”, - воскликнула она, встав у женщины на пути.

“Нет сердца!” - печально отозвалась та. - “Ах, бедная девочка! Тогда мир действительно должен казаться тебе загадкой, ответ на которую ты навсегда упустила”.

Люси Лейн Клиффорд, “По ту сторону мира”.

Любой человек обладает врождённым пониманием окружающих, которое распространяется далеко за пределы искусственных границ наподобие рас, полов, национальностей, культур и даже семей. Общие качества человеческой жизни - нужды, эмоции, базовые представления о нравственности - связывают всё человечество тесными узами взаимопонимания. Эту связь бывает достаточно трудно описать словами, однако любой человек инстинктивно чувствует её, приводя в соответствие с личным опытом. Таким образом, даже злейшие враги способны найти друг с другом общий язык и выработать хоть сколько-нибудь сдержанные отношения, позволяющие им сосуществовать в одном мире.

Это неощутимое взаимопонимание, связывающее всё человечество, во многом зиждется на едва заметном, непостижимом стремлении *заботиться* друг о друге - явлении, приобретающем в Мире Тьмы поистине уникальный характер. Возможно, это стремление зародилось благодаря пониманию того факта, что человечество окружено невидимыми разумными хищниками, несущими в себе только слабое эхо тех добродетелей, к которым стремится всё человечество. Возможно, смертные инстинктивно чувствуют жуткий и чужеродный пульс незримого мира, полного непостижимых и ужасающих духов, отделённых от мира плоти и крови эфемерной мембраной, которая слишком тонка, чтобы её можно было увидеть или почувствовать. Подобные явления и заставляют людей смыкать ряды и стекаться в города, пригороды и сёла, обретая друг в друге единственную защиту от того, что скрывается в темноте.

Быть человеком означает разделять это понимание и заботу. Когда женщина узнаёт, что она ждёт ребёнка, весь человеческий коллектив инстинктивно поздравляет отца и стремится окружить заботой будущую мать, заморожено ожидая этого священного акта творения, невзирая на все опасности окружающего мира. Когда ребёнок наконец появляется на свет, каждый человек, смотрящий на него - особенно мать, которой это дитя причинило такую страшную боль, - поддаётся очарованию его крошечной, невинной беспомощности. Само собой, интенсивность этого чувства ослабевает по мере того, как ребёнок вырастает из любопытного исследователя окружающего мира в угнетённого подростка, а затем и в испуганного, разочарованного взрослого - однако оно никогда не уходит полностью. Во многих случаях оно даже крепнет по мере того, как приближаются годы старческих сумерек - и не только потому, что для окружающих важно сохранить в безопасности его жизненный опыт, но и потому, что он сам вступает в новую стадию невинной беспомощности. Большинство смертных боятся этой неизбежной, роковой стадии своих жизней, а потому инстинкт зачастую подталкивает их сделать всё, что в их силах, чтобы облегчить её признаки в старших, которых они любят или уважают.

Разумеется, далеко не каждый человек действует в соответствии с этим инстинктивным взаимопониманием и заботой об окружающих. Мир Тьмы был бы гораздо более

безопасным и идиллическим местом, если бы такая фантазия соответствовала действительности. Большинство людей слишком поглощены своими мелочными проблемами, потому что знают, что если они не будут защищать имущество, заработанное или полученное ими за годы жизни, кто-нибудь может лишить их всех этих привилегий (возможно, подобный инстинкт зародился вследствие интуитивного знания смертных о том, что все они служат лишь жертвами неопишуемых ужасов этого мира - однако точность этого предположения трудно проверить, учитывая неосведомлённость смертных об окружающих их опасностях). В результате смертные отделяют себя друг от друга как воображаемыми рамками - границами государств, городов или штатов, - так и физическими: заборами, стенами или даже перегородками комнат. Тем не менее, общие инстинкты человечества могут преодолеть даже этот замкнутый, глубоко личный страх, позволив людям сотрудничать, защищать друг друга или обращаться с другими так, как они хотели бы, чтобы окружающие обращались с ними. Само собой, в мире существует немало людей, отличающихся жестокостью, ненавистью и презрением ко всему человечеству - как и тех, кто просто не хочет рисковать собственными интересами ради других, - однако таких людей чаще всего называют "бесчеловечными". Вне зависимости от того, каких высот они могут достигнуть благодаря полному сосредоточению на личных амбициях, рано или поздно такие люди оказываются изгнаны остальной частью общества, особенно если их эгоистичное, агрессивное поведение с годами становится всё очевиднее.

Тем не менее, хотя забота и взаимопонимание инстинктивно распространяются на все страсти человеческого общества, эти чувства не простираются за его пределы и не касаются чудовищных тайных обществ, существующих в Мире Тьмы. Вне зависимости от чувств и отношений, которые проявляют друг к другу смертные, все они без исключения избегают чужаков. И на то есть причины, поскольку многие из этих чужаков и становятся хищниками, вынуждающими людей смыкать ряды и полагаться друг на друга во всех сферах деятельности. Невзирая на то, что большинство идеальных хищников научились подражать смертным и в определённой степени смешиваться с их толпами, даже подобная тактика не способна полностью ослепить человечество. Более того, чем больше хищник напоминает простого смертного, тем больше он настораживает свою добычу. Вне зависимости от того, напоминает ли он человека лишь обликом - как в случае с оборотнем - или, напротив, был смертным в далёком прошлом, однако теперь стал другим существом - как в случае с вампиром, - инстинкт заботы и взаимопонимания, который все смертные чувствуют в отношении друг друга, не распространяется на этих созданий.

Увы, это положение в полной мере относится и к Прометидам.

Даже не будучи настоящими охотниками за людьми, Прометиды вызывают у смертных то же чувство тревоги, что и другие чужаки. Вне зависимости от того, как они тянутся к человечеству, Созданные неизбежно оказываются изолированы и изгнаны из человеческого общества - иногда вследствие демонстрации нечеловеческих способностей, которыми они обладают, а иногда вследствие проявления обезображенности, от которой страдают все Прометиды. Мало кто среди смертных, встретивших Прометида, может по-настоящему понять, с кем он столкнулся на самом деле - а ведь любой человек инстинктивно боится того, чего он не понимает. Этот страх и доводит людей до того безумного состояния, излечить которое можно только изгнав или уничтожив Созданного.

Некоторые люди чувствуют этот страх перед чужаками, даже не замечая в Созданных ничего бесчеловечного. Чем дольше Прометид остаётся в пределах человеческого общества или рядом с ним, тем сильнее его присутствие раздражает смертных и

загрязняет землю вокруг него. Это явление, известное Созданным как Отторжение, потенциально может отдалить членов смертного общества друг от друга, однако гораздо чаще оно вынуждает их сплотиться ещё сильнее ради единой цели: вытеснить за пределы своего коллектива источник этого Отторжения. Созданные прекрасно знают эффект, который само их присутствие оказывает на людей и природу - и неизбежные, катастрофические результаты такого воздействия их давно уже не удивляют. Само собой, этот эффект причиняет немало боли созданиям, которые некогда были людьми, а теперь вынуждены стать источником мук для всего человечества - особенно если учитывать, что подобные муки всегда возвращаются к ним самим, вынуждая их продолжать движение до того момента, когда (возможно) они закончат Великую Работу по алхимическому преобразованию своей сущности. Однако прежде чем такой день настанет, Прометид должен выдержать длительный период существования, исполненного великой силы и огромного потенциала наряду с бесконечным страданием.

Врождённые сверхъестественные качества

Стать Прометидом означает начать жизнь проклятого и отверженного существа, изолированного от человечества, частью которого оно некогда было - причиной чему зачастую становится простое желание старого Прометида найти себе товарища по несчастью. Даже в случае с теми, кого создали с более благородными намерениями, Прометиды редко находят утешение в том, что их муки стали жестокой платой за возможность более совершенного монстра обрести наконец духовную чистоту. Стоит ли говорить о чувствах тех редких Созданных, которых сотворили из чистых элементов безумные смертные, охваченные лихорадкой Божественного огня.

Как бы то ни было, несмотря на всю несправедливость, довлеющую над Созданными, их незавидную долю в какой-то степени может облегчить (если "облегчить" - не слишком громкое слово) наличие сверхъестественных преимуществ. Не будет ошибкой заметить, что Созданные вызывают у смертных подобную неприязнь именно потому, что во многом они куда более совершенны, чем люди. Они сильнее и крепче, а многие физические недостатки, терзающие сыновей и дочерей Адама, попросту незнакомы Созданным. Каждому Прометиду некогда удалось вырваться из хватки смерти, и каждый из них сохраняет в себе способность повторить этот подвиг. Само собой, большинство Прометидов стремятся к обретению Смертности - единственной цели, которую они считают по-настоящему стоящей и возвышенной. Тем не менее, уникальные свойства их тел позволяют им противостоять трудностям, ожидающим всякого Прометида на этом пути, с лёгкостью, недоступной ни одному из подлинных смертных.

Само собой, глупо даже пытаться объяснить выгоды их положения самим Прометидам.

Тропа любого Паломничества испещрена многочисленными препятствиями, и катастрофы сопровождают жизнь всякого Прометида на вполне естественных основаниях. Несмотря на всю свою иллюзорную силу, Прометиды страдают от ряда физических ограничений и недостатков, которых лишены даже столь жалкие и невежественные создания, как смертные. Сознание Прометидов также подвержено определённым порокам и слабостям, которые не оставляют их в покое до тех пор, пока они не начинают бороться за продвижение своей Великой Работы к моменту долгожданного преобразования. К сожалению, двигаясь к этой цели, Созданные наполняют сердца людей страхом и отвращением, что лишает их всякой возможности найти друзей среди смертных или

заручиться их помощью на пути к завершению Паломничества. Наконец, энергия, заключённая в телах Созданных, заражает землю и превращает даже самый цветущий пейзаж в практически непригодную местность. Подобное загрязнение начинается распространение всякий раз, когда Прометид пытается остановиться хотя бы на какое-то время на одном месте – и словно по какому-то жестокому божественному повелению, этот эффект отступает вскоре после того, как Созданный покидает окрестности.

Преимущества

Физические преимущества

Очищение внутреннего Азота укрепляет и совершенствует тело всякого Прометида, помогая ему преодолеть человеческие слабости. Кроме того, Огонь вдоволь насыщает плоть Созданного, и хотя время от времени он может угасать и тускнеть, мало что в этом мире способно по-настоящему задуть его. И тем не менее, только это неугасимое пламя реанимирует мёртвую плоть Прометида - а потому его трудно назвать "живым" в том смысле, который подразумевают под этим термином люди. Азот, оживляющий его плоть и наделяющий её движением, не награждает Созданного теми же органическими процессами, которые принято называть "жизнью" среди настоящих смертных. При этом Созданные не подвержены и циркадным ритмам, которые свойственны человеческому телу.

Плоть и кровь

Поскольку Созданных невозможно в достаточной мере причислить к живым существам, их мясо и жизненные соки представляют гораздо меньшую ценность для сверхъестественных хищников, охотящихся за подобными веществами. Таким образом, вязкая и горячая электрохимическая "кровь", наполняющая тела Прометидов и проводящая через них энергию Пироса, неспособна насытить вампира так, как кровь живого человека. Для того чтобы получить очко Витэ при кормлении Прометидом, вампир должен выпить вдвое больше этой суррогатной жидкости, нежели в случае с настоящей кровью - причём эту жидкость трудно назвать приятной на вкус. Тем не менее, поглощение одного пункта Витэ наносит Созданному столько же повреждений, сколько и смертному, из которого вампир высосал два очка Витэ. К счастью, Созданные не подвержены эффекту вампирического Поцелуя, а потому могут с лёгкостью защищать себя от нападений со стороны Проклятых. Равным образом, голодный оборотень, потребляющий плоть такой жертвы для восполнения Эссенции, должен поглотить вдвое больше плоти за каждое очко Эссенции, чем в том случае, если бы он питался мясом нормального волка или человека (что наносит жертве по два очка урона за каждый пункт Эссенции).

Вампиры и оборотни не получают никаких "половинных" очков Эссенции или Витэ в том случае, если Прометиду удаётся вырваться прежде, чем они нанесут второе очко урона. Эти пункты просто утрачиваются, хотя Прометид всё равно получает урон. В дополнение к поглощению Витэ или Эссенции все вампиры и оборотни, нападающие на Прометида с целью кормления, попадают под воздействие Отторжения безо всяких

бросков на сопротивление (более подробно этот процесс описан в разделе “Другие жертвы Отторжения” на стр. 172).

Созданные обладают следующими физическими преимуществами:

- **Исключительная стойкость**

Прометиды нуждаются во сне куда меньше простых людей. Вместе с тем они реже чувствуют и усталость в том смысле, который вкладывают в это слово смертные. Молочная кислота просто не образуется в их искусственных мышцах, даже если они подолгу занимаются физической деятельностью. В результате любой Прометид может работать в течение 48 часов, прежде чем ему начнут грозить штрафы за переутомление. Если Прометид засыпает после длительного бодрствования, ему достаточно четырёх часов + по одному за каждый шестичасовой период, проведённый без сна сверх базовых 48 часов, чтобы выспаться (см. раздел “Усталость” на стр. 179-180 **World of Darkness Rulebook**). Тем не менее, Прометиды подвержены скуке, апатии и депрессии в той же степени, что и обычные люди, а потому им не обязательно проводить по 24 часа в сутки на ногах. Обладание исключительной стойкостью означает лишь то, что когда Прометид сосредотачивает на чём-то своё внимание, он способен работать на протяжении чрезвычайно длительных периодов времени.

С этой особенностью их организма связана и колоссальная устойчивость Прометидов к боли. Если Созданный подвергается нападению и получает те или иные повреждения, раны никоим образом не препятствуют его действиям и даже не замедляют их. Подобно третьеуровневой версии Преимущества *Неутомимость* (см. стр. 113 **World of Darkness Rulebook**), эта способность позволяет Созданному игнорировать штрафы от ран вне зависимости от количества повреждений, обрушившихся на его тело. Прометиду не нужно обладать Выносливостью или Решительностью, достаточной для приобретения вышеозначенной способности. Равным образом, он не страдает и от её недостатка, поскольку не испытывает потребности в длительном сне. Это просто часть неестественного состояния всех Прометидов. Впрочем, это не означает, что Созданные никогда не чувствуют боли. Она не влияет на скорость их действий, однако в большинстве случаев они всё-таки чувствуют боль от полученных ран. И как правило, это приводит их в ещё большую ярость.

Кроме того, вне зависимости от характера нанесённых им повреждений, Созданных практически невозможно остановить. Даже если очки тупого урона превышают Здоровье протагониста, игрок не должен делать бросков на Выносливость, чтобы выяснить, удаётся ли персонажу остаться в сознании. Последующее нанесение тупого урона конвертирует уже полученные повреждения в очки летального урона по стандартным правилам, однако Созданный продолжает драться, бежать или выполнять любое другое действие, которое он осуществлял в момент нанесения повреждений. И даже когда летальный урон заполняет очки Здоровья протагониста, Созданный остаётся на ногах. Он просто... продолжает... идти. Дальнейшее нанесение повреждений Созданному, Здоровье которого целиком заполнено летальным уроном, превращает уже полученные очки повреждений в очки аггравированного урона - и только когда все клетки Здоровья Созданного заполняются пунктами аггравированных повреждений, Прометид наконец погибает (в определённом смысле... однако об этом позже).

И всё-таки даже Созданные не способны легко отделаться от массивного аггравированного урона. По мере того, как урон накапливается, а раны протагониста становятся глубже и глубже, мышечные ткани Созданного начинают рваться или сгорать. Поначалу Божественный огонь компенсирует часть полученных повреждений (что объясняет отсутствие штрафов за раны), однако даже Азот не способен работать в отсутствие физического материала. А потому аггравированный урон вызывает сильнейшие, разрушительные повреждения в теле Созданного всякий раз, когда этот урон становится продолжением ранее нанесённого повреждения. Поначалу такие раны могут только *казаться* страшными, однако при ухудшении состояния они могут и уничтожить тело протагониста. Поэтому в большинстве случаев Прометид может выдержать только определённый объём аггравированного урона - равный его Выносливости, - прежде чем он начнёт страдать от разрушительного воздействия этих повреждений. Как только урон превысит это число и у Созданного останется только та часть Здоровья, которая определяется его Размером, протагонист утрачивает конечности (или возможность пользоваться ими) и начинает сдаваться.

Поскольку большинство Прометидов обладают Размером 5, чаще всего именно пять последних очков аггравированного урона, которые он может получить перед гибелью, отражают этот момент окончательного расчленения. Первые четыре пункта из них отнимают у Прометида по одной конечности (или разрушают эти конечности в достаточной степени, чтобы они стали бесполезными). Последнее очко урона уничтожает остатки плоти. Порядок уничтожения конечностей должен соответствовать обстоятельствам, и даже в случае с намеренным поражением головы или туловища Прометида противник должен лишить его всех очков Здоровья, прежде чем тот умрёт. Если Прометид лишится ноги или только стопы в результате такой атаки, у него может появиться Недостаток *Хромота*. Если он потеряет обе ноги, Недостаток усилится до *Инвалидности*. Если он лишится одной руки, то получит соответствующий Недостаток, а если обеих рук - эффекты Недостатка *Однорукий* должны значительно усилиться в отношении раненого персонажа (все эти Недостатки описаны на стр. 219 **World of Darkness Rulebook**). Если Прометид утрачивает все конечности вследствие окончательного расчленения, но сохраняет последнее очко Здоровья, он остаётся в сознании и прекрасно понимает, что происходит вокруг, однако уже не способен двигаться (и, скорее всего, страдает от жуткой боли). Тела Прометидов исцеляются с той же скоростью, что и тела людей, если только они не используют сверхъестественные методы лечения.

(Примечание: Как правило, окончательное расчленение вступает в игру только тогда, когда последние пять очков повреждений становятся аггравированными вследствие отягощения уже полученного летального урона. Хотя аггравированный урон, полученный напрямую ещё здоровым телом, несёт в себе смертельную опасность, он редко стоит протагонисту его конечностей, если только Рассказчик не видит потребности в использовании правил окончательного расчленения для создания запоминающегося эпизода).

Тем не менее, как можно было догадаться по некоторым подсказкам, сделанным ранее, даже смерть не всегда ставит точку в истории Прометида. В первый раз, когда Созданный погибает из-за получения аггравированного урона, окончательно заполняющего клетки его Здоровья, Азот производит внутри его тела колоссальную вспышку, которая снова возвращает его к жизни. Подобная вспышка может иметь место в любую секунду в

пределах 24 часов после гибели Прометида, хотя, как правило, это случается сразу после того, как виновник его смерти удаляется прочь. Возрождая Созданного к жизни, эта способность отнимает у него все очки Азота за исключением самого первого - а это значит, что лишь обладатели второго или более высокого уровня Азота способны обмануть смерть таким способом. Когда Азот приводит своего носителя в чувство, тот полностью исцеляет все повреждения, сохраняя все характеристики, кроме Азота, на том уровне, на котором они находились в момент его гибели (тем не менее, искалеченные или отсечённые конечности не прикрепляются к его телу сами собой). Единственным недостатком этой способности является невозможность разжечь свой Азот таким же образом снова. Дальнейшие попытки обмануть смерть требуют уже обладания Дарованием *Воскрешение* (см. стр. 116-117).

• Закалённый организм

Подобно тому, как Божественный огонь укрепляет тело Созданного, наделяя его исключительной стойкостью и практически несокрушимым телосложением, он питает и очищает его изнутри. Прометид может не беспокоиться о троекратном приёме пищи изо дня в день, как может не волноваться и о характере этой пищи. Более того, поскольку Божественный огонь поглощает каждый кусочек материи, съеденной Прометидом, Созданным не приходится избавляться от соответствующих отходов. Они должны только подпитывать Внутренний огонь любыми подходящими веществами и гарантировать, что их организм получит достаточно кислорода для поддержания горения (а это означает, что Прометиды должны дышать, как и обычные люди).

Тем не менее, что касается характера этих веществ, Прометиды способны употреблять в пищу практически любую органическую материю, которая существует на этом свете. В момент создания персонаж получает бонусы Преимущества *Железный желудок* (см. стр. 113 **World of Darkness Rulebook**) безо всякой потребности оплачивать её приобретение. Он получает бонус +2 к проверкам на Выживание в тех ситуациях, когда ему приходится искать продовольствие в дикой местности, причём он способен есть практически всё, что можно положить в рот и пережевать: начиная кореньями и заканчивая жуками или гниющими тушами животных. Очевидным условием насыщения при потреблении такой пищи является необходимость есть достаточно, чтобы поддерживать пламя Внутреннего огня. Если персонаж не может найти еду в течение такого количества дней, которое превышает очки его Выносливости или Решительности (в зависимости от того, что ниже), он начинает страдать от голода, а его Мука начинает накапливаться (влияние голода на духовное состояние Прометида описано в разделе “Удушающее обострение Муки” на стр. 180-181). Персонаж не страдает от истощения (эффект которого описан на стр. 175-176 **World of Darkness Rulebook**) до тех пор, пока количество дней, проведённых без употребления пищи, не сравняется с суммой Выносливости + Решительности. И даже в этом случае голод не делает его восприимчивее к болезням, как предполагает отсутствие пищи в случае с обыкновенными смертными. Прометиду достаточно принимать пищу всего раз в день, чтобы поддерживать Внутренний огонь, хотя даже вне зависимости от характера этой пищи Прометид должен наполнить ей свой желудок. Технически персонаж не обязан пить воду или другие жидкости для выживания, однако он не испытывает никаких негативных последствий, если всё-таки это делает.

Омерзительная диета, к которой приходится прибегать некоторым Прометидам во время Паломничества, с лёгкостью убила бы большинство смертных, однако тела

Прометидов гораздо крепче. Они не столько переваривают те тошнотворные субстанции, которые им зачастую приходится поглощать, сколько позволяют Божественному огню сжигать эти материалы. Равным образом, ни токсины, ни другие вредные вещества, как правило, не влияют на организм Созданных. Каждый из них обладает бесплатной версией двухочкового Преимущества *Сопrotивляемость токсинам* (см. стр. 113 **World of Darkness Rulebook**), которое функционирует тем же образом и обладает теми же недостатками. Тем не менее, организм Созданных позволяет им обладать этой способностью безо всякой необходимости соответствовать её требованию к Выносливости, а количество дополнительных дайсов при бросках на Выносливость + Решительность для сопротивления вредным веществам увеличивается вдвое (до +4).

Наконец, вне зависимости от того, что именно ест Прометид, сколько времени он проводит без еды и как долго он остаётся в дикой глуши, вероятность заболевания в случае с организмом Созданного близится к нулю. Божественный огонь наполняет иммунную систему всех Прометидов своей очищающей силой, а потому инородным телам чрезвычайно трудно выжить в их организме и произвести хоть какое-нибудь вредное воздействие на их здоровье. Как и в случае с *Природным иммунитетом* (см. стр. 133 **World of Darkness Rulebook**), эта способность наделяет протагониста бонусом к Выносливости при сопротивлении заболеваниям, заражениям и другим недугам, причём количество дополнительных дайсов возрастает до +4. В редких случаях даже реанимированная плоть Созданных подхватывает ту или иную инфекцию, однако лишь самые серьёзные заболевания имеют шанс пустить корни. Следовательно, в большинстве случаев Прометид рискует передать окружающим только самые опасные вирусы из тех, которые переносит он сам.

Прометиды не подвержены разрушительным эффектам старения. Их сила не увядает, чувства не утрачивают остроты, а разум не застилает туман. Тем не менее, они умирают после длительного периода жизни даже в том случае, если не успели обрести настоящую Смертность к моменту достижения этого возраста. Большинство Прометидов считают, что этот период жизни равен одному веку, по окончании которого Внутренний огонь наконец выгорает. Однако это число нельзя назвать точным; некоторые умирают раньше, другие - позже. Если им удаётся обрести Смертность прежде, чем возраст возьмёт своё, они начинают смертную жизнь так, словно им немногим больше двадцати. Впереди их ждёт долгая жизнь - если только их не настигнет один из тех фатальных случаев, которые иногда забирают человеческие жизни в естественном цикле существования.

Только два явления в жизненном цикле Созданных способны замедлить эти биологические часы: возрождение при помощи собственного Азота (или Дарования *Воскрешение*) и погружение в пустоши. В случае с двумя первыми силами Прометид попросту добавляет ещё несколько лет к отведённому ему времени, хотя никто не может с точностью определить этот срок. Большинство Созданных полагают, что таким способом можно получить ещё десятилетие жизни, а иногда и больше. Если же Прометид погружается в пустоши, ход его биологических часов обращается вспять, отражая падение интенсивности Азота. Некоторые полагают, что именно благодаря этому способу омоложения монстр Виктора Франкенштейна, Родоначальник Чудовищ, до сих пор скитается по земле. Другие рассказывают, что Родоначальники попросту неспособны стареть, а потому даже сам Осирис может оставаться в живых по сей день, если только он не достиг Смертности за многие тысячелетия своей жизни.

Сверхъестественные преимущества

В дополнение к физическим преимуществам, Созданные обладают чередой сверхъестественных качеств, которые отражают способность их тел проводить и использовать силу Божественного огня в своих целях.

• Электрошоковая терапия

Электричество тесно связано с Пиросом, анимирующим плоть всех Созданных. Хотя оно и является совершенно другой энергией, в его потоке заключена сила Пироса - подобно тому, как в восприятии Франкенштейнов в электричестве заключена сила классического элемента огня. Электрический поток наполнен Божественным пламенем, а потому тела Созданных могут использовать эту форму Пироса для исцеления повреждений и реанимации обездвиженной плоти. Как бы то ни было, электричество исцеляет урон, нанесённый Созданным, вместо того чтобы разрушать их тела. Прометид должен получить одно очко "урона" от электричества, чтобы исцелить один пункт тупого урона. Два очка "повреждений" от электричества исцеляют один пункт летального урона. Наконец, три очка тупого "урона" от электричества избавляют Созданного от одного уровня агgravированного урона. Как всегда, самые лёгкие раны затягиваются первыми.

Допустим, что Прометид, обладающий 7 очками Здоровья, подвергся избиению и преследованию со стороны полиции и разгневанных горожан (каждый из которых страдает от его Отторжения). Ему удаётся уйти от преследования и спрятаться на безлюдной станции метро, но только после того, как в ходе погони он получает три очка агgravированного урона, два - летального и одно - тупого. Когда с платформы уходят последние пассажиры, он наклоняется и хватает обеими руками третий рельс. В соответствии со стр. 178 **World of Darkness Rulebook**, подобный источник электричества автоматически наносит 10 очков тупого урона за каждый раунд контакта. Первое очко "урона" от электричества исцеляет одно очко тупого урона; следующие четыре очка затягивают обе летальных раны (по два очка повреждений за каждую); наконец, оставшихся пяти очков электрического "урона" вполне достаточно, чтобы исцелить один из трёх пунктов агgravированных повреждений. Это поглощает три из пяти очков электрического урона, оставшихся в этом раунде. Прометид поддерживает контакт с третьим рельсом и в следующем раунде, что наделяет его ещё 10 очками "урона". Поскольку у него остаётся лишь два очка агgravированных повреждений, шесть из десяти пунктов электрического "урона" расходуются на излечение этих повреждений. Таким образом, у Прометида остаются четыре очка непотраченного урона.

Если к концу раунда у Прометида остаются пункты неизрасходованных "повреждений" (как это случилось в обоих раундах вышеописанной сцены), эта энергия начинает искрить вокруг тела Созданного, пропуская через его тело бледные, потрескивающие дуги и превращая его в некое подобие живого трансформатора Теслы. Эта энергия может нанести урон любому живому существу, которое в эту секунду поддерживает физический контакт с Прометидом, или залечить раны другого Созданного, прикоснувшегося к нему (если физический контакт с Прометидом поддерживают сразу несколько персонажей, остатки электрического урона распределяются между ними поровну).

Когда Прометид касается источника электричества, его мускулы остаются в обычном состоянии, не сокращаясь подобно тому, как это происходит в случае с живыми людьми. Таким образом, он не должен делать пассивный бросок на Силу, когда собирается разорвать контакт. Единственным недостатком использования электричества для

исцеления является проявление обезображенности Прометида. Этот эффект становится очевидным для всякого наблюдателя сразу после того, как Созданный исцеляет первое очко повреждений, и обезображенность остаётся видимой на протяжении всего контакта с источником электричества. Даже после того, как Созданный разрывает этот контакт, обезображенность остаётся с ним в течение нескольких раундов, число которых равно показателю его Азота.

Электрический урон

Для удобства объём "повреждений", наносимых различными источниками электричества, перепечатан в этой главе напрямую из **World of Darkness Rulebook**.

Источник	Урон
Незначительный	Розетка 4 (Т)
Значительный	Защитное ограждение 6 (Т)
Серьёзный	Распределительная коробка 8 (Т)
Фатальный	Основной городской кабель; рельсы метро 10 (Т)

Удар молнии наносит столько же "повреждений", сколько и рельсы метро, однако Созданный получает их лишь однократно.

• Сверхчеловеческий потенциал

Любой Прометид может распалить Азот для увеличения Атрибута в пределах одного раунда. Для того чтобы получить этот бонус, персонаж должен вложить одно очко Пироса за каждое +1 дополнительное очко Атрибута в качестве пассивного действия. Такой способ позволяет усовершенствовать *любой* Атрибут, хотя это улучшение не должно выходить за пределы логики. Так, Прометид может обострить силу своего Интеллекта, однако это не наделит его знаниями, которые ему попросту неоткуда было извлечь. Тем не менее, он сможет вспомнить давно забытый факт или вычислить что-нибудь при помощи улики, которая находится у него руках. Несмотря на то, что эффект длится только в пределах одного раунда, Прометид может усовершенствовать абсолютно любые Атрибуты в любой комбинации, даже если новое значение той или иной характеристики выйдет за пределы стандартного максимума. Единственным ограничением при использовании этой способности является лимит Пироса, который можно расходовать на обретение сверхчеловеческого потенциала. Этот лимит равен Азоту протагониста.

• Алхимические договоры

Будучи живой и разумной силой, Божественный огонь Прометида тянется к другим носителям Пироса. Прометиды, умеющие прислушиваться к этому зову, способны объединить эти разрозненные источники Азота друг с другом при помощи мистического договора. Такое объединение позволяет Созданным формировать особые своры, каждый участник которых оказывается отмечен Печатью Божественного огня. Благодаря этой Печати и алхимическому договору, который она отражает, Прометиды способны передавать Пирос друг другу и преодолевать часть разрушительных эффектов своего Отторжения. Кроме того, Печать помогает им сопротивляться некоторым психологическим слабостям и недостаткам, которые неизбежно накладывает на всех Прометидов их неестественное состояние. В дополнение ко всему, один раз за сцену

Прометид может передать очко Пироса другому участнику своей своры в качестве пассивного действия, если только этот участник находится рядом с ним в пределах 20 ярдов за каждое очко Азота. Прометид, получающий это очко, не обязан находиться рядом с инициатором действия в пределах того расстояния, которое диктуется его собственным Азотом. Ограничение действует только в отношении того, кто передаёт свой Пирос другому. Во время такой передачи обе Печати - инициатора и получателя - на мгновение вспыхивают потусторонним пламенем (*Трансмутация Обмен Пиросом*, описанная на стр. 155-156, открывает доступ к новым возможностям по взаимодействию с Пиросом).

Кроме того, когда члены алхимического договора находятся поблизости друг от друга, Азотная радиация определяется только по самому высокому показателю Азота, который встречается среди участников своры (подробнее эта особенность описана во врезке “Азотная радиация” на стр. 222 Четвёртой главы).

Тем не менее, участие в своре, скреплённой одной Печатью, может также усилить и негативные стороны сущности Прометидов. Ключевым фактором в определении этого усиления служит Наследие Прометидов, участвующих в такой своре. Так, если длительное пребывание Прометида в пределах одной местности начинает отравлять её и вызывает эффект Опустошения (см. раздел “Опустошение” на стр. 174-179), алхимическая связь этого Прометида с членом того же Наследия, к которому принадлежит и он сам, значительно увеличивает радиус воздействия радиации в пределах определённого промежутка времени. Участие нескольких представителей одного Наследия в своре также налагает определённые штрафы на попытки этих Прометидов сопротивляться Муке (как будет видно в разделе “Благородное сопротивление Муке” на стр. 181-182). Тем не менее, заключение алхимического договора с другими представителями своего Наследия не всегда приводит к отрицательным результатам. Один раз за сцену Прометид может выбрать одну Трансмутацию (или Дарование), которая получит по одному дополнительному дайсу к броску активации за каждого представителя его Наследия, с которым он связан договором. Игрок получает этот бонус на активацию только одной Трансмутации или одного Дарования в пределах сцены.

Формирование алхимического договора с Прометидами других Наследий (или с большим количеством представителей других Наследий, чем с членами своей собственной родословной) обычно считается менее рискованным. В этом случае Прометид получает бонус к броску на сопротивление Муке, равный количеству представителей других Наследий, участвующих в его своре. Кроме того, когда игрок делает состязательный бросок на Азот и сравнивает его с проверкой Решительности + Самообладания жертвы при попытке определить, страдает ли она от воздействия Отторжения (см. стр. 169), от проверки Азота отнимается количество дайсов, равное числу представителей иных Наследий в своре протагониста (этот штраф облегчает жертве задачу по сопротивлению Отторжению). Кроме того, количество времени, которое требуется для распространения Опустошения по окрестностям, увеличивает соответствующий фактор на число, равное количеству представителей иных Наследий.

Из всех вышеперечисленных эффектов, основанных на заключении алхимического договора, только сознательная передача Пироса ограничена расстоянием между членами своры. Другие штрафы и бонусы применяются к действиям всех участников их коллектива до тех пор, пока те остаются в живых и поддерживают участие в своре, вне зависимости от физического расстояния между ними.

Процесс формирования алхимического договора требует продолжительного действия и вложения Пироса. Один из Созданных, планирующих стать членами одной своры, становится инициатором коллективного действия в соответствии с правилами по осуществлению командной работы (подробнее этот процесс описан на стр. 134 **World of Darkness Rulebook**). Каждый раунд инициатор действия делает бросок на Внушительность + Оккультизм, стремясь накопить общее число успехов, равное количеству членов своры. Например, команда из пяти Созданных будет требовать пяти успехов для заключения договора. Другие участники своры также делают эти броски, однако их успехи просто добавляют дополнительные дайсы к броску инициатора. Как только ему удастся набрать достаточное число успехов, каждый участник своры должен вложить очко Пироса.

Как только заключение договора подходит к концу, Азот каждого из участников своры вспыхивает и выжигает на его плоти определённый символ. Узор этого оккультного символа выбирает инициатор действия, хотя остальные участники своры наверняка выскажут ему свои пожелания. Чаще всего таким символом становится хорошо известная паломническая метка или алхимический знак, свидетельствующий о намерениях своры. Если символ не был обговорён заранее, Божественный огонь выжигает случайный образ. Такой узор может выглядеть непохоже ни на один из известных символов, хотя некоторым он может и сообщать какой-нибудь непостижимый смысл подобно тому, как пятна на тесте Роршаха вызывают определённые образы в сознании наблюдателя.

Когда в уже существующий коллектив Прометидов, связанных алхимическим договором, вступают новые Созданные, один из текущих участников своры становится инициатором новой череды бросков, которые должны дать количество успехов, равное числу участников своры плюс по одному за каждого претендента. Новые члены своры также должны принимать участие в этой проверке, хотя среди полноценных участников своры только один (сам инициатор проверки) обязан делать броски. Новые члены своры получают ту же Печать, что и нынешние её представители.

Действие алхимического договора длится лишь до тех пор, пока Созданный не решает избавиться от Печати. Если он принимает решение разорвать связь с другими членами своры, ему достаточно просто вложить очко Пироса в качестве мгновенного действия, чтобы стереть Печать со своего тела. Это решение невозможно отменить, хотя Прометид может снова пройти ритуал обретения этой Печати в том случае, если захочет вернуться назад (и если его согласятся принять его бывшие товарищи). Как только он покидает их коллектив, все выгоды и недостатки участия в своре утрачиваются.

Свора имеет право изгнать одного из своих участников, если с этим решением соглашаются все остальные её представители. Даже если изгнанник отказывается стереть Печать по собственной воле, другие участники своры могут заставить её раствориться, вложив по одному очку Пироса в качестве мгновенного действия.

Оборотная сторона

Нетрудно понять, что существование Прометида редко оказывается сопряжено с положительными эмоциями, а само Паломничество никогда не бывает лёгким. Несмотря на все свои силы и сверхчеловеческий потенциал, которым Созданных наделяет Азот, Внутренний огонь обладает чередой недостатков, которые свойственны только самим Прометидам. Главным из этих недостатков становится изоляция и сопутствующее ему

одиночество. Несмотря на то, что некогда их тела принадлежали нормальным людям, все Прометиды становятся в глазах смертных жуткими и опасными чужаками сразу после того, как Азот вдыхает в них новую жизнь. Это состояние заставляет их обитать лишь на задворках человеческой цивилизации, а нередко и за её пределами - хотя именно это куда сильнее, чем что бы то ни было, стимулирует их бороться за очищение своей сущности в ходе Великой Работы. Кроме того, неестественная природа всех Созданных наделяет их чередой физических и психологических недостатков, которые делают существование в этом мире и поиск истинной Смертности чрезвычайно трудной задачей.

Физические недостатки гораздо легче категоризировать и понять, чем психологические слабости Прометидов. В первую очередь, важно помнить, что пламя оказывает губительное воздействие на тела Созданных. Обыкновенный земной огонь способен распалить Пирос внутри Прометида так же, как это делает электричество, однако если последнее заживает раны Созданных, то огонь только усиливает эти повреждения. Трудно сказать, является ли их уязвимость к огню результатом ещё не изученных алхимических принципов или она просто служит божественным наказанием за первородный грех смертных, принявших в дар украденный Прометеем Пирос ещё в мифические времена. Впрочем, это не имеет особого значения для Прометидов, которые страдают от этого явления вне зависимости от его причины.

Куда большую угрозу для Созданных представляет другой недостаток: их неспособность избавиться от своей гротескной обезображенности. Тело всякого Прометида становится результатом алхимических манипуляций с плотью мёртвых людей - и подтверждением этого факта становится жуткая, искажённая внешность каждого Созданного. Так, чудовище Франкенштейна некогда было буквально собрано из частей тел нескольких трупов, и все потомки этого монстра рождаются в результате аналогичных действий. Тела Улганов приходится разорвать на куски, а затем собрать заново, прежде чем в силу вступает Азот - а потому плоть всех Растерзанных несёт в себе признаки этого осквернения. (Подробнее обезображенность всех Прометидов рассматривается в описаниях их Наследий, начиная со стр. 99).

Обычно Азот Прометида изменяет его плоть в достаточной степени, чтобы скрыть подобную обезображенность. Со стороны Прометид выглядит совершенно нормальным смертным (или, во всяком случае, более нормальным, чем должен выглядеть оживший труп). Тем не менее, всякий раз, когда Созданный прибегает к Пиросу для выполнения сверхъестественных задач - например, для раскрытия сверхчеловеческого потенциала или осуществления Трансмутации, - иллюзорная внешность тает, словно восковая свеча, на мгновение раскрывая страшную правду о своём носителе. Этот перебой в иллюзорном облике протекает пассивно, даже если способность, которая привела к этому перебою, и не отличается пассивным характером. Равным образом, обезображенность редко сохраняется в облике Созданного достаточно долго, чтобы окружающие успели понять, что именно они увидели. Проявление обезображенности можно сравнить со вспышкой молнии. Когда эта вспышка проходит, Созданный возвращает себе нормальный облик. Лишь два явления способны продлить этот период: гибель Созданного, которая может сбить с толку любого полицейского следователя или судмедэксперта, а также использование электричества для устранения повреждений (в последнем случае обезображенность становится видимой сразу после того, как Созданный исцеляет первое очко повреждений, и остаётся с ним в течение нескольких раундов, число которых равно значению его Азота).

Прометиды способны видеть истинный облик других Созданных и опознавать их Наследие по обезображенности, даже если те не расходуют Пирос и не выполняют никаких действий, которые могли бы открыть окружающим тайну их облика. Равным образом, они видят и человеческую внешность других Прометидов. Это двойное зрение позволяет им понять, как воспринимают этих созданий простые смертные.

Увы, даже когда наблюдатель не видит обезображенности Прометида, Азот, пылающий внутри мёртвого тела этого чужака, заставляет его чувствовать страх и неприязнь на подсознательном уровне. Он может и не понимать, почему это существо вызывает у него подобное отношение, однако от этих чувств чрезвычайно трудно избавиться и им трудно сопротивляться на протяжении длительных периодов времени. Этот эффект, известный Созданным под названием Отторжения, зависит от Наследия самого Прометида. Как только воздействие Отторжения становится по-настоящему сильным, оно начинает распространяться по всему коллективу смертных подобно инфекции (подробнее этот эффект описан в следующем разделе). Что ещё хуже, оно способно влиять даже на ландшафт, окружающий Прометида. Последний эффект известен как Опустошение мирных территорий, или просто Опустошение. Его описание начинается на стр. 174.

Наконец, все эти недостатки вкупе с ненавистью окружающих и отчаянием, которое чувствуют Прометиды при столкновении с постоянной несправедливостью, пагубно сказывается на психике Созданных. Чем больше боли и разочарования пережил Прометид, тем несчастнее он себя чувствует. Подобно мифическому Прометею, страдающему от своего наказания на высокой скале, Прометиды чувствуют постоянную душевную муку. Как правило, эти страдания носят название Вечных мук Прометея, или Прометеевой Муки, или же просто Муки. Анимирующая сила Азота внутри Прометида тускнеет всё больше и больше по мере того, как Мука пропитывает все его чувства, вынуждая Созданного обратиться к базовым темпераментам своей личности. Подробная информация о природе, источниках и последствиях Муки, а также способах противостоять этому пагубному воздействию, раскрывается на стр. 179.

Отторжение

Нельзя забывать, что некогда каждый Созданный был человеком. Именно человеческое тело послужило материалом для создания Прометида - а иногда и множество таких тел. Человеческая сущность каждого вдохновлённого демиурга, направившего Божественный огонь в это тело, оставляет в сознании каждого Родоначальника человекоподобное мировоззрение. Наконец, только врождённые алхимические и физические свойства человеческой сущности могут вместить в себя преобразующую энергию Азота. Электрохимическая матрица человека поистине уникальна, и только она может безопасно проводить энергию Пироса, из которого формируется очищенный Азот. Разумеется, ни одно творение демиурга или Родоначальника нельзя назвать полноценным смертным. Азот неспособен заместить душу, а неестественный разум Созданных не во всём дублирует жизненную силу и мироощущение смертных. И хотя эти явления достаточно близки, чтобы Созданный мог понять различия между собой и смертными и почувствовать в себе потенциал к избавлению от своих недостатков, Азот неспособен наделить его настоящей душой. Невзирая на сходство с людьми и потенциал к трансцендентности, которым обладают все Прометиды, Созданные навсегда остаются изгоями из человеческого общества, и любые попытки приблизиться к смертным

оканчиваются проявлениями сильнейшего, непрерывного и неизбежного дискомфорта, которые чувствуют смертные, встретившие Прометида.

Созданным хорошо известен этот феномен, который простые люди, как правило, попросту неспособны почувствовать или понять. Прометиды называют это явление Отторжением. Оно постоянно удерживает Прометидов в изоляции от человечества, заставляя их всё сильнее и сильнее стремиться к алхимической трансформации, которая сможет превратить бездушного монстра в живого человека. Именно эта сила заставляет даже самого амбициозного, вдохновлённого или даже безумного демиурга в отвращении отвернуться от создания собственных рук. И она может стать даже сильнее, начав разрушительное воздействие на флору и фауну тех окрестностей, в которых попытается отдохнуть Прометид. Последний эффект Отторжения заставляет Созданных постоянно брести вперёд, нигде не останавливаясь на хоть сколько-нибудь продолжительный период времени. В обратном случае Прометид начнёт разрушать саму землю, окружающую его тело.

Эффект Отторжения зарождается вследствие пагубного излучения Азота, пылающего внутри Прометидов, а потому оно вечно напоминает Созданным, что их попросту не должно быть на этом свете и что они никогда не принадлежали к числу его подлинных обитателей. Увы, от этого состояния невозможно избавиться до тех пор, пока омерзительное чудовище не закончит своё Паломничество и не обретёт душу полноценного смертного.

Эффекты Отторжения

Если бы Отторжение было предсказуемой алхимической реакцией, прямолинейным побочным эффектом Азота, кипящего в реанимированном теле Созданного, то какой-нибудь вдохновлённый Родоначалник или демиург давно бы уже нашёл способ выявить и устранить этот губительный потенциал к моменту создания нового Прометида (само собой, многие Созданные до сих пор экспериментируют с новыми методами создания потомков в попытке найти подобный эффект). Тем не менее, Отторжение – незаметная и изменчивая сила, предсказать эффект которой практически невозможно за исключением тех случаев, когда Отторжение достигает поистине катастрофического уровня. Характер самого Отторжения зависит от Наследия, темперамента и даже личности Прометида. Более того, сама реакция человека на Отторжение также зависит от его личности наряду с социальными рамками, навязанными ему коллективом. Наконец, несмотря на то, что в большинстве случаев Отторжение распространяется только на смертных, усиливаясь по мере того как сам Прометид начинает всё больше отклоняться от пути к завершению Магнум Опус, оно способно воздействовать даже на землю, окружающую Прометида – и этот эффект зависит как от Наследия Созданного, так и от характера самой области. Единственным проверенным лекарством от этого пагубного эффекта – и, равным образом, надёжной гарантией его ослабления – является уход Прометида из окрестностей и стремление никогда не оставаться надолго в одних и тех же местах или рядом с одним и тем же человеческим коллективом. Лишь в этом случае Прометид может оградить смертных от разрушительного Отторжения, исходящего от его противоестественной сущности.

Как бы то ни было, поначалу эффект Отторжения может казаться обманчиво слабым. Решительный человек может выработать в себе способность противостоять его воздействию, сопротивляясь страху и отвращению, которые свойственно чувствовать при встрече с любым посторонним. Такие люди намеренно приучают себя контролировать подобные чувства и пресекать их как ведущие к иррациональному страху (особенно в том случае, если они и правда не могут сказать, что именно заставляет их испытывать

отвращение при встрече с Прометидом). Тем самым они пытаются возвыситься над примитивной неприязнью ко всему непонятному или даже выработать у себя такое же отношение к Прометиду, каким они окружают и нормальных людей. К сожалению, даже эта терпимость носит лишь поверхностный характер, поскольку является средством, которое человек использует для того, чтобы заставить себя казаться более просвещённой или просто гуманной личностью. В большинстве случаев человек *снисходит* до того, чтобы справедливо и вежливо обращаться с Созданным - что редко ускользает от внимания самого Прометида. Это не означает, что настоящая дружба между человеком и Прометидом невозможна даже при таких обстоятельствах - но вероятность подобных отношений чрезвычайно мала, и такая дружба может возникнуть только в том случае, если и смертный, и Прометид оказываются по-настоящему уникальными представителями своего общества, готовыми день за днём прилагать усилия к поддержанию своих хрупких отношений. Малейшая ошибка или просто легкомысленный поступок без труда могут разжечь костёр Отторжения и швырнуть в него всё, что построил за это время Созданный. Поэтому большинство Прометидов, стремящихся наладить по-настоящему тесную связь с несколькими избранными людьми, прибегают к методам дистанционного общения и только изредка появляются перед ними на крайне непродолжительное время.

И всё же по-настоящему разрушительного эффекта Отторжение достигает только в том случае, если оно воздействует сразу на целую группу людей. Смертные собираются вместе с одной-единственной целью: чтобы в своём количестве обрести силу и безопасность. Равным образом, они постоянно ищут единства в стремлениях. Всё это позволяет им связать себя тесными, прочными узами единого коллектива, который помогает им с лёгкостью выявлять чужаков. И если в состоянии одиночества человек ещё может выдержать присутствие Созданного, в ситуациях, когда он может выбрать между ним и собственным коллективом, он практически всегда делает выбор в пользу других представителей своего вида. Более того, когда люди объединяются в крупные коллективы, ограждая себя от внешних угроз, они обретают в этом не только уверенность и чувство локтя. Страх каждого человека многократно усиливается на благодатной почве тотальной паранойи, которую укрепляет в нём близость к своему обществу. И каждый участник этого общества готов отложить собственные заботы и цели, сосредоточив энергию своего страха на защите родного коллектива от посторонних. Вне зависимости от того, действительно ли Прометид собирается причинить людям вред или просто желает закончить своё Паломничество в мире и согласии, толпы смертных будут шептаться, сплетничать и подглядывать за ним, пока окончательно не сдадутся под разрушительным воздействием Отторжения. И когда этот час настанет, всё местное общество превратится в беснующуюся толпу, объединённую одной целью: изгнать Прометида в холодные пустоши, из которых он больше не сможет причинять им вред.

Вектор Отторжения

В определённой степени распространение Отторжения по всему обществу смертных напоминает распространение опасной, заразной болезни. Вне зависимости от того, обитает ли Прометид на задворках самого удалённого пригорода или пытается затеряться среди многолюдных и шумных толп в сердце города, он неизбежно вступает в контакт с представителями человеческого сообщества. Именно этот контакт способен подвергнуть людей Отторжению, излучаемому Прометидом, хотя каждый смертный прикладывает все усилия к тому, чтобы не поддаться этому пагубному воздействию. Если Созданному повезёт, окружающие сумеют подавить в себе эти эффекты на достаточно долгое время, чтобы он успел закончить свою работу и удалиться прочь (а если он окажется особенно удачлив, у него могут даже появиться друзья среди смертных). Однако в случае неудачи его Отторжение заразит встреченных смертных, которые разнесут эту инфекцию по своим знакомым и будут распространять её до тех пор, пока она не достигнет уровня эпидемии.

Тип Отторжения, которым Прометид заражает смертных, зависит от его темперамента - который, в свою очередь, зависит от Наследия Созданного. Между тем, темперамент каждого Прометида определяет тот уникальный тип Муки, которому он подвержен и который не то влияет на вид Отторжения, продуцируемого Созданным, не то сам зависит от него (существует немало гипотез в отношении вопроса, порождает ли Отторжение Муку или наоборот, однако любой эрудированный Прометид хорошо видит связь между этими явлениями). Тем не менее, если Мука способна настигнуть Созданного лишь тогда, когда ему не удаётся достигнуть цели, к которой его ведёт темперамент, само Отторжение, которое он провоцирует в людях, во многом противоположно его темпераменту.

Хотя человек не всегда поддаётся воздействию Отторжения при первом столкновении с Прометидом, со временем вероятность его влияния на поведение смертных растёт. Для того чтобы узнать, чувствует ли человек Отторжение к Прометиду в пределах сцены, в первый раз, когда он взаимодействует с персонажем хотя бы какое-то время (а не просто проходит мимо по тротуару, чтобы больше никогда с ним не встретиться), смертный делает бросок на Решительность + Самообладание. Результат этого броска сравнивается с успехами, полученными самим Созданным при броске на Азот. Итоги броска на Решительность + Самообладание можно разбить на следующие категории:

Результаты броска

Полный провал: Жертва чувствует Отторжение, которое прогрессирует на одну стадию выше, чем должно было в данных обстоятельствах.

Провал: Жертва не получает успехов или не превышает количество успехов, полученных Созданным при броске на Азот. Она чувствует Отторжение на той стадии, которая соответствует текущим обстоятельствам.

Успех: Успехи жертвы превышают результат, полученный Прометидом. Ей удаётся сопротивляться тревожным воздействиям Отторжения до окончания сцены, если только Созданный не предпринимает активных шагов к тому, чтобы вызвать в ней Отторжение в этой же сцене (что позволяет сделать новую череду бросков).

Исключительный успех: Жертва получает как минимум пять успехов и превышает число успехов, полученных Прометидом. Ей удаётся сопротивляться воздействию отторжения до конца дня.

Необходимо заметить, что бросок самого Прометида не обладает никакими дополнительными эффектами - он только определяет точку отсчёта для проверки смертного на Решительность + Самообладание. Если бросок Прометида оказывается неудачным, однако проверка жертвы также не приносит успехов, она всё равно поддаётся воздействию Отторжению. Равным образом, если бросок на Азот даёт исключительный успех, но проверка Решительности + Самообладания жертвы также заканчивается исключительным успехом и даёт больше успехов, чем бросок Прометида, жертва всё равно остаётся иммунной к его Отторжению до конца дня.

Бросок смертного на Решительность + Самообладание может подвергнуться следующим модификаторам:

Модификатор Условие

- | | |
|----|--|
| +1 | Персонаж не видит Созданного (вследствие окружающей темноты, слепоты и т.д.) |
| -1 | Персонаж видит, как Прометид использует Дарование или Трансмутацию с очевидными последствиями и/или видит обезображенность Созданного (даже если бросок позволяет смертному преодолеть Отторжение, он находит подобное зрелище ужасающим). |
| -1 | Персонаж уже заражён Отторжением. |

Некоторые эффекты могут повлиять и на бросок Прометида:

Модификатор	Условие
--------------------	----------------

- | | |
|----|--|
| +1 | Прометид находится под разрушительным воздействием Муки |
| -1 | За каждого члена своры, обладающего другим Наследием и связанного с Прометидом алхимическим договором. |

Если бросок приводит к Отторжению, смертный немедленно начинает испытывать его воздействие, зависящее от Наследия Прометида, и подвергается всем долгосрочным эффектам Отторжения первой стадии (подробнее о стадиях Отторжения будет рассказано буквально в следующем разделе). Если ему удастся избежать источника Отторжения в течение недель, равных Азоту Созданного, Отторжение спадает и жизнь человека возвращается в привычное русло. Если же человек подвергается Отторжению из того же источника в течение этого промежутка времени и проваливает соответствующий бросок по вышеописанным правилам, Отторжение прогрессирует до следующей стадии. Если на этот раз смертному удастся избежать источника Отторжения в течение недель, равных Азоту Созданного, Отторжение смягчается до предыдущей стадии и обратный отсчёт начинается заново.

Стадии Отторжения

Первая стадия этого пагубного эффекта воздействует на сон человека, в котором безымянные тревоги и страхи смертного пытаются разрешить себя в его собственном подсознании. Такие сны всегда оказываются окрашены темпераментом Созданного. Таким образом, смертный может увидеть сон о преследовании со стороны Галатеи, пытающейся добиться его любви, или почувствовать себя так, словно его вырвал из материального мира язвительный шаман из числа Растерзанных. Жертве не всегда удастся вспомнить подобные сны, однако такие видения не дают ей нормально выспаться. На следующий день после погружения в такой сон жертва страдает от штрафа -1 ко всем действиям (хотя этот штраф не накапливается из ночи в ночь).

Вторая стадия Отторжения действует на воображение смертного, разум которого переносит жуткие образы из сновидений даже в периоды бодрствования. Всякий раз, когда жертва видит Созданного или ситуацию, вызванную или связанную со вспышками темперамента этого Прометида, она может погрузиться в странную, неуместную грёзу. Например, если Галатеид вызывает в жертве Отторжение этой стадии, человек может погрузиться в необычную сексуальную грёзу прямо в тот момент, когда жена заигрывает с ним по телефону. Эта фантазия ярко предстаёт перед глазами жертвы в реальном времени параллельно тому, как мужчина слушает слова жены с мечтательным выражением на лице (что наделяет его штрафом -2 ко всем действиям). Когда фантазия наконец прерывается, жертву охватывает колоссальное чувство стыда за собственные похотливые мысли. Когда мужчина возвращается домой, этот стыд просто не даёт ему сделать то, что предлагала жена.

Третью стадию Отторжения принято называть стадией импульса, поскольку жертве становится всё труднее действовать вопреки позывам своего Отторжения (или, наоборот, не делать того, к чему подталкивает её Отторжение). Так, человек, заражённый Отторжением Франкенштейна, больше не удовлетворяется простыми фантазиями или сновидениями о победе над конкурентом - он начинает действовать в полном согласии со своей неприязнью. Если при этом человек видит своего мучителя, он может постараться задеть его, пролить на него чашку кофе или уничтожить предмет, которым дорожит Созданный. Если жертва, страдающая от этого уровня Отторжения, пытается выполнить действие, не связанное с удовлетворением своей неприязни, она получает штраф -2 на любые броски. Этот штраф остаётся в силе до тех пор, пока жертва не сдастся и не начнёт действовать в соответствии с позывами Отторжения. Кроме того, если подобный импульс ведёт к безнравственной или незаконной деятельности, но смертный хочет сопротивляться такому позыву, проверка Решительности + Самообладания всё равно переносит штраф -2

(хотя смертный может вложить в неё очко Воли). Если этот бросок оказывается успешным, импульс спадает, не налагая дальнейших штрафов. Если же смертный проваливает бросок, его разум сосредотачивается на удовлетворении Отторжения, не допуская никаких других мыслей. На протяжении всего периода времени, проведённого под воздействием Отторжения, персонаж страдает от умеренного психического отклонения, которое зависит от Наследия Прометида. Отторжение Франкенштейна может вызвать в смертном самовлюблённость, в то время как Отторжение Галатеида может спровоцировать в нём рост комплекса неполноценности. Улган может вызвать в смертном неосмысленную вокализацию, а Таммуз - возникновение навязчивой идеи. Наконец, Отторжение Непри может привести к иррациональному мышлению. Все отклонения остаются с жертвами до тех пор, пока Отторжение не спадёт до предыдущего уровня.

Четвёртая и последняя стадия Отторжения называется призывом к действию, который заставляет смертного поступать исключительно в целях удовлетворения своей ненависти. Неспособный хоть сколько-нибудь успокоить нервы простыми фантазиями, сновидениями или незначительными жестами презрения, которыми он окружал Прометида ранее, смертный уделяет всё своё внимание определённому действию, которое, по его мнению, должно облегчить его Отторжение (вне зависимости от того, понимает ли он, что на его сознание воздействует сверхъестественная энергия). Так, под воздействием Отторжения учёный-экспериментатор может решить, что он просто обязан узнать, как работает тело Созданного и что удерживает его на этом свете. Чтобы достигнуть этой цели, он готов пойти на любое преступление, лишь бы захватить Голема и запереть его у себя в подвале для продолжительного исследования. При этом он может как угрожать Прометиду разглашением его тайны, так и попросту убить всех, кем дорожит Голем, якобы для того, чтобы "пресечь все связи с внешним миром". Попытка выполнить действие, не связанное с удовлетворением своего Отторжения, получает штраф -3. Смертный просто не может ни на чём сконцентрироваться, поскольку всё время думает об источнике своего Отторжения, и этот штраф остаётся в силе даже при бросках на Решительность + Самообладание. Кроме того, призыв к действию усугубляет психическое отклонение, полученное жертвой на предыдущей стадии Отторжения, до тяжёлой версии.

Такое положение дел усугубляется ещё и тем, что на четвёртой стадии Отторжение начинает передаваться от смертного к смертному, хотя эта инфекция распространяется только в ходе активных действий со стороны жертвы - в противовес пассивному распространению Отторжения самим Прометидом. Для того чтобы передать Отторжение другим смертным, жертва должна попытаться посеять враждебность к Созданному среди друзей, родственников или знакомых. Эти попытки могут выражаться как в мимолётных сплетнях, передаваемых сельчанами через щели в заборе, так и в публичном обличении дьявольской сущности Прометида во время церковной службы. Попытки жертвы воззвать к здравому смыслу окружающих проходят по тем же правилам, что и любое воздействие на сознание. Жертва проходит проверку, основанную на Сообразительности, Интеллекте, Внушительности или Манипулировании, в то время как её собеседники сопротивляются этому давлению при помощи Решительности + Самообладания. Если жертва побеждает в этом состязании, аудитория начинает страдать от первой стадии Отторжения по отношению к Прометиду, хотя этот эффект длится всего лишь на протяжении нескольких дней, точное число которых равно Азоту Созданного. Несмотря на то, что основная жертва не может усилить уже существующий уровень Отторжения в окружающих, она может заразить огромное количество людей, ещё не сталкивавшихся с Прометидом, после чего воззвать к их ненависти и повести толпу к логову Прометида. Если ей это удастся, вполне возможно, что радиация Прометида заменит временное Отторжение этих смертных на полноценное, которое будет угасать уже по стандартным правилам.

Пожалуй, худшим аспектом последней стадии Отторжения является тот факт, что она не ослабевает даже тогда, когда Прометид избегает контакта с жертвой. Отторжение остаётся в силе, позволяя жертве заразить всех окружающих за какие-нибудь несколько

дней, пока целый город не начнёт испытывать Отторжение по отношению к Прометиду. В случае с четвёртой стадией Отторжения единственным способом вылечить от неё свой разум становится уничтожение Прометида. После этого Отторжение начинает смягчаться до предыдущей стадии на протяжении *месяцев*, равных Азоту Созданного (после чего этот интервал возвращается к стандартной неделе за каждое очко Азота).

Виды Отторжения

Когда Отторжение Франкенштейна впервые охватывает разум смертного, чаще всего он находит Созданного невероятно уродливым. Эта реакция может перейти в страх или жалость, однако со временем люди вокруг Прометида становятся мелочными и своенравными. Их небрежность, амбициозность и эгоизм постепенно усиливаются, пока они окончательно не забывают все свои одухотворённые стремления и не сосредотачиваются на временных выгодах или попытках обойти конкурента, врага или даже друга. Они не слишком беспокоятся о том, кому они могут навредить в результате преследования таких мелочных целей, и могут охотно пожертвовать дружбой, семьёй, союзниками или даже целым сообществом ради получения новой возможности одержать верх над кем-нибудь, кто, по их мнению, стоит у них на пути. При этом не имеет значения, действительно ли этот "кто-нибудь" (чаще всего Прометид, источающий Отторжение) ставит им палки в колёса. Сообщества, зараженные Отторжением Франкенштейна, часто раскалываются на множество ожесточённых клик, каждая из которых борется за обретение даже самого незначительного преимущества над остальными. Таким преимуществом может быть получение членства в загородном клубе, планирование развлекательной деятельности совместно с местным родительским комитетом или даже закупка оборудования для ухода за лужайками в ходе акции "Поддержим красоту нашего города". Конфликт между этими кликами разрастается от простой дружеской конкуренции и споров с переменчивой интенсивностью до жестокой борьбы за эксклюзивные права, разрушительных саботажей и, наконец, открытой конфронтации между членами смертного общества. Само собой, наиболее "трезвомыслящие" представители этого коллектива пытаются образумить окружающих (как перед началом конфликтов, так и перед лицом их последствий), и эти потенциальные лидеры постоянно стремятся убедить соседей в том, что они должны охладить свой пыл. Они утверждают, что общество связано слишком прочными нитями, чтобы позволить ему развалиться из-за таких тривиальных разногласий – и что, по всей видимости, кто-то просто старается уничтожить их коллектив извне. Попытка выследить провокатора этих конфликтов неизбежно приводит людей к источнику Отторжения, вызывая у них сильнейшее возбуждение. В конечном счёте толпа обращает внимание на Прометида и возлагает на него вину за разрушение всего их общества.

Воздействие Галатеидов на разум смертных носит иной характер. При встрече с Музами люди не могут не признавать их величественную красоту, хотя они и находят её пугающей. Чем дольше они остаются под впечатлением от Галатей, тем больше в них увядают решительность и уверенность в своих силах, поскольку смертные начинают чувствовать себя недостойными любви или даже внимания. Собственные желания кажутся им столь низменными и позорными, что они даже не могут их выразить или даже как следует сформулировать. Чувство стыда заставляет их замкнуться в себе, что вбивает клин между ними и их супругами, родственниками или даже друзьями. Эротические намёки и жесты начинают казаться им чуждыми, заставляя их наблюдать за подобными формами поведения с подозрением или даже страхом. Например, женщина может почувствовать себя настоящим дистрофиком, особенно в сравнении с чувственной Музой, которая только что появилась в городе. Она начинает задаваться вопросом, почему её муж притворяется, будто ему нравится заниматься любовью с таким тощим мешком костей, каким она стала в последнее время. Это поведение заставляет мужа заподозрить, что он так располнел или облысел, что жена начинает его избегать, и решает оставить всякие

попытки сблизиться с ней (что ещё сильнее убеждает его жену, что всё это время она была права). По мере того как Отторжение Галатеи распространяется, всё больше людей начинают подавлять в себе искренние стремления, превращая себя в несчастных страдальцев, преисполненных муки от безответных страстей и позора, который они испытывают. Даже если смертному приходится уступить своим желаниям, чтобы не сойти с ума, он утоляет свою страсть только самыми примитивными, унижительными способами, потому что считает, что попросту недостоин большего. И всё это время неуловимая мысль подсказывает ему, что за всем стоит Галатея. Если бы только эта плотоядная сирена никогда не появлялась в их городе, ни один из них не страдал бы от низменных мыслей, а результаты их неприглядного поведения не предавались бы огласке. Так Прометид становится удобным козлом отпущения для всего общества, и в конце концов смертные приходят к выводу, что им нужно попросту прекратить с Галатеей всякое общение. Её больше не приглашают на общественные мероприятия, никто не открывает ей дверь, поддавшись очарованию Музы, владельцы магазинчиков отказываются иметь с нею дело и даже прохожие стараются не смотреть ей в глаза. В лучшем случае это внезапное пресечение связи с обществом заставляет Музу в отчаянии броситься прочь. В худшем самые радикальные граждане вызывают полицию или решают самостоятельно позаботиться о том, чтобы разрушительное воздействие Прометида на город больше не подтачивало нравы их общества.

Когда Отторжение источает Осирианец, город погружается в хаос. Любой заражённый им человек утрачивает способность рассуждать здраво и почти всегда паникует, поддаваясь воздействию Отторжения. Вне зависимости от того, боится ли он этого чужака, сердится на него за то, что подобное существо осмелилось притворяться человеком или, напротив, страстно увлекается этим экзотическим незнакомцем, спокойное и бесстрастное поведение самого Прометида только усугубляет его положение. Что ещё хуже, приверженность жертвы к эмоциональной реакции Прометида может меняться безо всякой причины, ввергая смертного то в состояние фанатической страсти, то в лютую ненависть к Созданному – причём эти перемены могут проявляться в одном и том же смертном в мгновение ока. Эффект подобного Отторжения на целое общество приобретает ещё более катастрофические черты, поскольку психическая нестабильность смертных стремительно вырастает до той черты, когда весь человеческий коллектив погружается в подлинное безумие. Кроме того, в местном обществе неизбежно начинается какой-нибудь кризис (как правило, вызванный иррациональным поведением одного из смертных), после чего все члены этого общества начинают судорожно подыскивать правильную реакцию на это событие. Такие психические реакции изменяются и сливаются друг с другом в постоянном вихре эмоций, разрушая остатки былой стабильности. Иногда безумие достигает такого уровня, что оборачивается против самого Прометида (который почти всегда тщетно пытается навести порядок), и этого зачастую оказывается достаточно, чтобы прогнать чужака прочь из города. Куда чаще, однако, именно те, кто меньше всего поддался влиянию Отторжения, начинают отслеживать источник безумия и делают всё, что в их силах, чтобы избавиться от него.

Таммуз вызывают странный, обманчиво мягкий тип Отторжения. Как и в случае с другими Созданными, дискомфорт, который они распространяют вокруг себя, наполняет сердца людей страхом и лишает их душевного спокойствия, однако это не сразу формирует у них менталитет разгневанной стаи. Более того, они редко стремятся изгнать или уничтожить то, что не поддаётся их пониманию. Вместо этого смертные пытаются захватить, изучить и взять под контроль это необычное существо. Поначалу этот эффект принимает форму растущего любопытства, граничащего с навязчивой идеей. Так, частный сыщик, разыскивающий пропавшего человека, может отыскать данные, свидетельствующие о том, что этот человек был убит, а затем воскрешён уже в качестве Голема. После этого сыщик начинает следить и шпионить за Прометидом, стараясь выяснить, на что способен Таммуз. Когда ему удаётся выяснить всё, что доступно его

пониманию, он рассказывает о нём семье погибшего, которая решает вступить с Прометидом в контакт, чтобы попытаться вернуть его домой. Внезапное появление Голема в родном доме и непостижимые способности, которые он демонстрирует окружающим, привлекают внимание соседей, которые сообщают о Големе прессе. Средства массовой информации высылают в город своих репортёров, которые преследуют Голема днём и ночью. Их действия привлекают внимание местных учёных и религиозных деятелей, которые хотят использовать тело Созданного для доказательства своих доморощённых теорий или запереть его вдали от города, чтобы он не сумел нанести кому-нибудь вред. Одни требования сталкиваются с другими, люди начинают бороться друг с другом за право контролировать Голема, и так до тех пор, пока его наконец не запрут в научной лаборатории под ярким светом флуоресцентных ламп или не заставят убежать прочь.

Растерзанные источают особую форму Отторжения, которая заставляет их казаться всё более и более странными существами, которые попросту не принадлежат к числу обитателей этого мира. Тем не менее, гораздо больше пугает тот факт, что их Отторжение вызывает в смертных две разные, диаметрально противоположные друг другу реакции. Оно либо расширяет сознание смертного до опасных пределов, открывая ему кошмарное царство духов (в новообретённом доступе к которому он обвиняет Улгана), либо сужает его настолько, что человек забывает базовые инстинкты, которые делают его человеком. Жертва расширенного сознания может периодически наблюдать сияние нематериального мира и замечать созданий из царства Сумрака, рыщущих неподалёку. Однако в то время как эти видения оказываются доступны его сознанию, потусторонние сущности не обращают внимания на него самого. Даже если он пытается провести обряд по изгнанию или успокоению этих духов, они игнорируют его и занимаются своими делами. Между тем, человек, ставший жертвой суженного сознания, начинает страдать от необычайной рассеянности. Он продолжает выполнять повседневные действия, однако смысл, наполняющий его поступки, полностью утрачивается. Он садится в автобус, едет на работу, усаживается в офисном кресле, однако ему непонятно, зачем он всё это делает. Он ни с кем не разговаривает, не идёт на обед, не пользуется туалетом, а когда наконец выходит на улицу и направляется к автобусной остановке, ему и в голову не приходит посмотреть по сторонам, чтобы не попасть под колёса. В противоположность тем, кто страдает от расширенного сознания, такие люди становятся ключевыми жертвами для обитателей Сумрака. Духи чувствуют, что им куда легче завладеть разумом или даже телом подобной жертвы, нежели другими людьми (что налагает штраф -2 на стандартный бросок Решительности + Самообладания), а самые изобретательные и злобные из них практически неизбежно направляют все силы подобных жертв на изгнание Прометида, вызвавшего Отторжение. Разумеется, это возможно лишь при условии, что жертвы расширенного сознания не сделали этого раньше.

Другие жертвы Отторжения

Эффект Отторжения воздействует не только на простых смертных, но и на представителей животного царства, а также на других сверхъестественных существ. Поскольку животные - существа примитивные, Отторжение оказывает на них куда более прямолинейное воздействие, чем на людей. Азот, пылающий в душе Прометида, отпугивает обыкновенных, земных животных на инстинктивном уровне, заставляя их избегать присутствия Созданного при малейшей возможности. В частности, ни один зверь не станет нападать на Прометида, если только тот не загонит его в угол и не отрежет путь к отступлению. Впрочем, Созданный может попробовать приручить животное, если только найдёт способ удерживать его при себе, лишив питомца возможности напасть на своего хозяина или сбежать от него. Тем не менее, Прометиду намного труднее дрессировать животных, чем простым людям (что удваивает количество успехов, необходимых для обучения питомца определённой команде или типу поведения).

Сверхъестественные обитатели Мира Тьмы - не меньшие чужаки по отношению к людям, чем сами Созданные, однако даже они подвержены Отторжению Прометидов. Маги, гули и молодые Урата, ещё не прошедшие Первое Изменение, реагируют на Отторжение так же, как и простые смертные, хотя погружение разума этих существ в Отторжение сопряжено с колоссальным риском (одним из ключевых факторов которого является риск провокации оборотня на Первое Изменение). Однако вампиры и опытные Урата реагируют на Отторжение совершенно иначе. Они проходят ту же проверку Решительности + Самообладания, что и простые смертные, однако они не страдают от того многообразия негативных эффектов, которое вызывают в смертных различные темпераменты Созданных, и не проявляют аналогичных симптомов при усилении Отторжения от стадии к стадии. В случае с оборотнем, единственным эффектом при укреплении Отторжения на каждой новой стадии будет кумулятивный штраф -1 к броскам на Решительность + Самообладание при сопротивлении Смертельной ярости - но только в тех обстоятельствах, которые провоцируют такое душевное состояние по стандартным правилам. Вампиры страдают от аналогичного воздействия, получая кумулятивный штраф -1 на броски Решительности + Самообладания при сопротивлении безумию. Тем не менее, вне зависимости от стадии Отторжения, сверхъестественные существа не передают эту инфекцию другим смертным.

Духи и призраки никогда не страдают от Отторжения.

Коллективное Отторжение

Ранее в этой главе рассматривались правила, определяющие воздействие одного Прометида на одного смертного наряду с дальнейшим распространением Отторжения первоначальной жертвой инфекции. Тем не менее, дополнительные факторы наподобие встречи Созданного с целой группой людей, воздействия своры на одного человека или даже столкновения группы Созданных с группой смертных несколько изменяют стандартные правила. Технически вы можете использовать и уже описанные правила по взаимодействию с индивидуальной реакцией на Отторжение для определения реакции целой толпы. Тем не менее, такой подход можно сравнить с попыткой решить стандартное физическое уравнение с применением высшей математики. Это решает поставленную задачу, однако вместе с тем занимает вечность и тратит массу энергии. Поэтому для регулирования ситуаций, в которых эффект Отторжения модифицируется обилием дополнительных факторов, предлагается использовать приведённые ниже правила.

Когда Прометид встречает большое количество смертных одновременно - например, когда он едет в вагоне метро или пытается поговорить с потенциальным осведомителем, играющим в покер с группой других людей, - используйте при защитном броске только самый высокий показатель Решительности + Самообладания, встречающийся в толпе, которая сопротивляется проверке Азота самого Прометида. Если проверка смертного окажется выше, Отторжение в этой сцене может и не начаться. Однако если бросок не принесёт смертному успехов, вся группа людей начнёт страдать от первой стадии Отторжения (или второй, если бросок закончится полным провалом), как если бы Созданный повлиял на каждую из жертв по отдельности. Узы человеческого взаимопонимания заставляют их сомкнуть ряды, обратившись единым фронтом против чужака. Самый волевой смертный, который и проходил проверку Решительности + Самообладания против Азота Созданного, становится фактическим лидером и представителем всей толпы. Если обстановка накалится ещё сильнее - например, если Созданный решит снова попытать счастья в общении с членами этой толпы, - группа сплотится ещё сильнее. В любой момент она может обрушиться на Прометида, особенно если его дальнейшие действия укрепят Отторжение. В этом случае смертный, делавший бросок на сопротивление Азоту, превращается в неформального лидера всей толпы.

Предводитель толпы

Отторжение, инфицирующее целую группу людей, куда медленнее смягчается в отношении её лидера, чем в отношении остальных смертных (во всяком случае, лидер наверняка станет ключевым персонажем в конфликте протагониста и смертной толпы, в то время как остальные участники смертного коллектива, скорее всего, будут его безликими помощниками). Предводитель толпы страдает от Отторжения по стандартным правилам, и эффект этого воздействия также спадает в нормальном темпе. Остальная часть смертных страдает от тех же негативных эффектов, однако их Отторжение спадает гораздо быстрее. Если лидер толпы смягчает своё Отторжение до предыдущей стадии в стандартном темпе, то есть в течение одной недели за каждое очко Азота, другие смертные низводят Отторжение до предыдущей стадии всего лишь за количество *дней*, равное очкам Азота. Если в дальнейшем любой из членов толпы подвергается воздействию Отторжения уже на индивидуальном уровне, этот эффект прогрессирует до следующей стадии, причём каждая из этих стадий приобретает достаточно серьёзный характер, чтобы замедляться в стандартном темпе, то есть по одной неделе за каждое очко Азота.

Когда Отторжение продуцирует целая группа Созданных, Азот самого опытного участника своры затмевает Азот окружающих. В этом случае наличие или отсутствие Отторжения определяет Прометид, обладающий самым высоким Азотом - будь он формальным лидером своры или просто её представителем в тех ситуациях, которые требуют социальных контактов со смертными. Именно на его Азот смертные реагируют при проверке Решительности + Самообладания (если в своре присутствуют несколько Прометидов с равнозначно высоким Азотом, главным считается обладатель наибольшего количества Пироса). Кроме того, именно его Наследие определяет характер Отторжения. Тем не менее, присутствие других Созданных модифицирует проверку Азота, затрудняя смертным задачу по сопротивлению его воздействию. За каждого дополнительного Прометида в группе к проверке Азота добавляется один дайс. Вместе с тем, если Прометиды связаны со своим лидером алхимическим договором, в дело вступают различия между Наследиями. За каждого дополнительного Прометида, Наследие которого отличается от Наследия ключевого разносчика Отторжения, из броска Азота вычитается один дайс. Остальные участники своры, скреплённой Печатью, как и посторонние Прометиды, не участвующие в данной своре, не накладывают никаких эффектов на бросок Азота за исключением дополнительных дайсов, которые добавляются вследствие самого их присутствия.

Если бросок на Решительность + Самообладание принесёт жертве больше успехов, чем проверка Азота Созданному, то человеку каким-то непостижимым образом удастся сохранить трезвое отношение к Прометидам, невзирая на такое ошеломляющее количество потусторонних существ. Однако если бросок окончится для него провалом, смертный начнёт страдать от первой стадии Отторжения (а в случае полного провала - даже второй). Характер этого Отторжения определяется Наследием Прометида, участвовавшего в проверке. Хотя основное внимание жертвы будет направлено именно на этого Прометида, до окончания сцены другие Созданные будут восприниматься им как "соучастники" (даже если в действительности они нисколько не связаны с этим Созданным), а потому смертный распространяет свою эмоциональную реакцию и на них. Тем не менее, если только он не подвергнется дальнейшему Отторжению со стороны этих Прометидов, его негативная реакция на их присутствие полностью ослабнет в течение ночей, равных Азоту главного Прометида. Он сохранит полученный уровень Отторжения по отношению к этому Прометиду, однако больше не будет включать других Прометидов

в пределы своего Отторжения. В центре его внимания останется только тот, чей Азот отравил его сознание с самого начала.

Когда группа Созданных сталкивается с группой смертных одновременно, обе вариации правил смешиваются друг с другом. Наибольший результат Решительности + Самообладания, принадлежащий потенциальному лидеру смертной толпы, сопоставляется в состязательном броске с самым высоким показателем Азота, встречающемся среди Прометидов (перед броском этот показатель модифицируется по стандартным правилам). Если в броске побеждает смертная сторона, все остаются в здравом рассудке, а события протекают так, как планировалось. Тем не менее, если бросок со стороны смертных оканчивается провалом (или даже полным провалом), толпа начинает видеть в Прометидах изгоев и поддается воздействию массового Отторжения, зависящего от Наследия Прометида, который прошёл состязательную проверку со смертными.

Ещё одним осложняющим фактором при определении Отторжения служит встреча Созданного с персонажем, уже страдающим от Отторжения, наложенного другим Прометидом. Каждый новый источник Отторжения, которому смертный не смог противостоять, усиливает тяжесть текущего Отторжения. Если один Прометид заражает жертву первой стадией Отторжения, а в другой сцене ещё один Созданный воздействует на него уже своим Отторжением, стадия сна прогрессирует в сознании смертного до стадии воображения. С этого момента жертва начинает чувствовать определённую связь между двумя Прометидами (вне зависимости от того, действительно ли подобная связь существует), распространяя свою реакцию на обоих. Тип Отторжения определяется Наследием Прометида, который обладает наибольшим показателем Азота либо вызвал больше степеней Отторжения, чем другой Созданный.

Допустим, что Франкенштейн вызвал у жертвы Отторжение первой стадии, соответствующее Отторжению его Наследия. Если в дальнейшем жертва встречает другого Созданного и проваливает бросок на сопротивление Отторжению, этот эффект прогрессирует до стадии воображения, а человек убеждает себя в том, что оба его мучителя наверняка "работают вместе" (даже если цель этой "работы" ускользает от его понимания). Если в более поздней сцене этого смертного встречает Улган, обладающий более высоким показателем Азота, нежели первый Созданный, Отторжение приобретает характер Отторжения Улганов, однако по-прежнему действует по отношению к обоим Созданным (как если бы жертва столкнулась с обоими Прометидами одновременно, а не по отдельности). Тем не менее, если Улган обладает меньшим показателем Азота, Отторжение всё равно прогрессирует до второй стадии, однако сохраняет черты Отторжения Франкенштейнов, направленным на обоих Созданных. (Жертва просто начинает считать, что новый Прометид работает с первым или что он столь же разрушителен для её жизни, что и первый). Тем не менее, даже в такой ситуации - когда Улган с меньшим уровнем Азота усиливает Отторжение Франкенштейна с более высоким Азотом, - положение резко изменится, как только Улган вызовет более серьёзную стадию Отторжения. Если его влияние усилит Отторжение до стадии импульса, Отторжение приобретёт черты Отторжения Улганов, хотя по-прежнему будет действовать на обоих Созданных. Невзирая на то, что Азот Растерзанного не так интенсивен, как Азот Франкенштейна, в этом примере Улган наносит два уровня Отторжения в противовес одному уровню Отторжения Франкенштейна.

Опустошение

Мало того, что животные избегают их, сверхъестественные существа теряют самоконтроль, а люди начинают сходить с ума после нескольких встреч с Прометидом, любому Созданному приходится иметь дело ещё с одной разрушительной стороной своей искажённой натуры. Этот эффект - известный как Опустошение мирных территорий, или просто Опустошение - физически отравляет природу вокруг Прометида, распространяя эту заразу всё дальше и дальше до тех пор, пока ему не приходится бежать из

окрестностей. Даже самые опытные исследователи из числа Прометидов и самые эрудированные демиурги так и не смогли прийти к выводу, что порождает этот эффект. Большинство из них связывают его исследование и классификацию с Отторжением, поскольку Опустошение распространяется по земле точно так же, как Отторжение – по всему её населению. Тем не менее, в отличие от настоящего загрязнителя или инфекции, Опустошение не распространяет токсинов, которые мог бы разнести ветер, или бактерий, которых могли бы проглотить и разнести по окрестностям представители местной фауны. Вместо этого Опустошение почти в прямом смысле слова высасывает жизнь из земли, оставляя её в иссушенном и бесплодном состоянии. И всё же большинство исследователей этого феномена склонны считать его разновидностью или побочным эффектом Отторжения по другой причине. Если позволить Опустошению окрепнуть, то заражение начнёт распространять Отторжение среди смертного населения и сверхъестественных существ точно так же, как если бы они лично повстречали разносчика этой инфекции.

Первое, что нужно сделать при определении силы Опустошения, - это понять, как быстро и как далеко оно распространяется. Когда Созданный прибывает в новое безмятежное место, вспышка Азота мистическим и незримым образом опалает землю в том месте, в котором он останавливается хотя бы на один час. Эта мистическая пометка распространяется на область, диаметр которой равен приблизительно 20 ярдам. Если в течение следующих 24 часов Прометид будет находиться в пределах мили от центра этой пометки, она останется на своём месте. Как только минует двадцатичетырёхчасовой срок, на протяжении которого Прометид остаётся в пределах одной мили от первоначальной метки, Опустошение пускает корни и продуцирует первую стадию своего эффекта. Если Прометид будет оставаться в пределах этой области на протяжении одной недели, Опустошение прогрессирует до второй стадии, а радиус его действия увеличится на количество миль, равное Азоту персонажа. При этом новая территория подвергнется только первой стадии Опустошения.

После этого уровень Опустошения прогрессирует от стадии к стадии каждый месяц. По прошествии очередного месяца как минимум одна из заражённых областей начинает страдать от следующего уровня этого эффекта, причём радиус Опустошения может распространиться уже на новую территорию. Если персонаж достаточно осторожен, чтобы последовательно избегать заражения всей округи, ему придётся оставаться в пределах базовой области (радиусом в одну милю), иначе его радиация причинит ещё больше вреда окружающей местности. За каждый месяц, который Прометид проводит в пределах образованной пустоши (обладающей радиусом в одну милю + количество миль, равное его Азоту), Опустошение базовой территории прогрессирует до следующей стадии. Окружающие её земли, страдающие только от первого уровня Опустошения, не страдают от дальнейших стадий Опустошения, пока Созданный не проведёт в них по меньшей мере 24 часов подряд. Если он всё же проводит там 24 часа подряд (или даже больше) в пределах месяца, Опустошение базовой области прогрессирует со второй стадии до третьей, а Опустошение новой области - с первой до второй. После этого радиус Опустошения вновь увеличивается на количество миль, равное Азоту Созданного. После этого Прометид может свободно ходить как по базовой территории, так и по области, примыкающей непосредственно к ней, не рискуя вызвать дальнейшего заражения. Через месяц уровень Опустошения снова усиливается (превращая третью стадию базовой области в четвёртую, а вторую стадию прилегающих территорий - в третью), однако радиус Опустошения не увеличивается, если только Прометид не покидает означенных границ. Если он всё-таки попадает на территорию, страдающую он первой стадии Отторжения, и проводит там 24 часа подряд, эффект усиливается на одну стадию на всех внутренних территориях, а радиус Опустошения снова увеличивается на количество миль, равное Азоту Созданного.

Тем не менее, попытка вести отшельнический образ жизни, не покидая базовой территории, может удерживать Опустошение только определённое время. Когда

заражение базовой области достигает пятой стадии, оно достигает высшей степени своей разрушительной силы. Поэтому, когда месяц спустя оно должно будет прогрессировать до “шестой” стадии, в действительности оно просто увеличивает Опустошение на прилегающей области и расширяет общие границы заражённой территории точно так же, как если бы персонаж провёл 24 часа подряд на самой свежей территории, страдающей только от первой стадии Опустошения. Если Прометид уже провёл на ней 24 часа, то прогрессия Опустошения на территории, страдающей от пятой стадии заражения, просто увеличивает Опустошение на прилегающей территории. Тем не менее, она не расширяет радиус Опустошения больше, чем это сделали странствия самого Прометида.

Логистика распространения

Опустошение распространяется далеко не такими огромными и стремительными скачками, как может показаться при чтении вышеприведённого текста. Это постепенный процесс, мучительно расползающийся дюйм за дюймом по всем окрестностям. Его усиление от стадии к стадии происходит достаточно медленно, а потому местные жители не обращают внимания на рост Опустошения, если только сознательно не следят за состоянием территории (что-то подобное происходит с ростом цен на газ и продукты в сети супермаркетов Уол-Март). Дальность и интенсивность распространения этого эффекта, описанные вышеприведёнными правилами, призваны облегчить Рассказчику подсчёт времени, необходимого для ослабления эффекта.

Единственный способ избавиться от Опустошения - удалить источник Азота из заражённой области (начиная от её центра до самых новых территорий, пока что страдающих лишь от первой стадии Опустошения) на количество месяцев, равных очкам Азота, помноженным на количество заражённых областей и стадий усиления эффекта. Иными словами, если Прометид, обладающий Азотом 3, оставляет мистическую пометку на новой территории и остаётся здесь на протяжении 24 часов, заражение распространяется на одну милю вокруг. Если он покидает этот радиус прежде, чем пройдёт один месяц, и не возвращается сюда на протяжении трёх месяцев (по одному за очко Азота), территория избавляется от начавшегося заражения. Если же он возвращается прежде, чем минуют три месяца, область сохраняет первую стадию Опустошения, а отсчёт сроком в один месяц начинается заново. Для того чтобы остановить этот отсчёт, Прометид должен провести по меньшей мере 24 часа за пределами территории, по которой уже распространилось Опустошение. Тем не менее, в этом случае он поместит мистическую пометку в новом месте, и распространение Опустошения начнётся уже из этого центра. Если новая область Опустошения этого же Прометида наложится на предыдущую, повышение стадии Опустошения на новой территории вызовет аналогичное повышение и на старой.

Если же обстоятельства не позволяют полностью исцелить землю от Опустошения, единственными двумя способами избежать хотя бы его дальнейшего распространения остаются затворничество существование в пределах базовой области и заключение алхимического договора с Прометидами иных Наследий. Стоит заметить, что второй вариант не замедляет распространение Опустошения ни в первый двадцатичасовой период, ни в следующий за ним недельный период пребывания в базовой области. Тем не менее, после этого участие Прометида в своре, члены которой связаны алхимическим договором, замедляет рост Опустошения на определённое время. Количество этого времени равно одному дополнительному месяцу за каждого члена своры, Наследие которого отличается от Наследия Прометида, распространившего заражение. В обычных условиях Опустошение прогрессирует каждый месяц после того, как Созданный провёл один день и ещё одну неделю на базовой территории. Если при этом он будет состоять в

своре, один из членов которой принадлежит к другому Наследию, этот период времени увеличится до двух месяцев. Если в своре окажутся трое участников, принадлежащих к иному Наследию, этот срок увеличится до четырёх месяцев.

Если наличие разных Наследий в своре замедляет прогрессию Опустошения, то скопление представителей одного Наследия увеличивает радиус распространения этого эффекта. Подсчитывая дистанцию, на которую распространяется Опустошение при попадании Созданного на новую территорию, Рассказчик должен умножить показатель его Азота на число Прометидов, которые делят с ним одно Наследие и при этом связаны с ним Печатью. Это число увеличивает стандартное количество миль, на которое должно было распространиться Опустошение, если бы Прометид не был участником своры.

Что касается разных стадий Опустошения, то во многом они зависят от самого Прометида (подробнее этот вопрос рассматривается чуть ниже). Впрочем, первая и последняя стадии носят универсальный характер, вне зависимости от типа Опустошения. Первая стадия не проявляет эффектов, которые можно было бы отследить. В сущности, эта классификация зародилась в качестве шкалы измерений, которая позволяла учёным из числа Созданных рассчитывать потенциальную область распространения заражения. Аналогичным образом, симптомы пятой стадии не отличаются от симптомов четвёртой за тем исключением, что на этой последней стадии вся заражённая территория начинает источать Отторжение точно так же, как если бы её обитатели напрямую столкнулись с протагонистом. Такое Отторжение воздействует на людей и сверхъестественных существ по всем правилам четвёртой стадии Отторжения, однако бросок на сопротивление эффекту требуется только раз в месяц. Если потенциальная жертва не поддаётся воздействию Отторжения в первый раз, когда она появляется в заражённой области, она может спокойно заниматься на этой территории своими делами (ничуть не рискуя подвергнуться Отторжению), пока с началом следующего месяца от неё не потребуются ещё одного броска. Тем не менее, если она столкнётся с самим Прометидом, ей придётся сопротивляться Отторжению по стандартным правилам. Увы, если жертва поддаётся Отторжению, которое источает земля на пятой стадии Опустошения, и остаётся на этой территории из месяца в месяц, она утрачивает возможность сопротивляться этому пагубному эффекту. Хотя она всё ещё может сопротивляться другим аналогичным эффектам, распространяющийся по окрестностям дискомфорт и ужас пятой стадии Опустошения медленно, но неизбежно подтачивает её волю. Избавиться от этого гнетущего чувства можно только покинув заражённую территорию на количество лет, равное Азоту Созданного, либо уничтожив (или изгнав) Прометида, после чего эффект Опустошения будет спадать по стандартным правилам.

Ещё один важный пункт, который следует подчеркнуть в разговоре об Опустошении - тот факт, что оно не является универсальным феноменом, который одинаково проявляется в случае с любым Прометидом. В действительности, каждое Наследие Созданных заражает землю по-своему, основываясь на классических элементах, ассоциируемых с той или иной родословной Созданных. По мере того, как Опустошение распространяется вокруг персонажа, те части природы, которые ассоциируются с ключевым элементом его Наследия, лишаются всякой стабильности или даже жизни. Этот эффект усиливается с каждой новой стадией Опустошения. Некоторые Наследия обладают похожими эффектами Опустошения, а потому попытки определить источник проблемы могут ввести наблюдателя в заблуждение. Если какой-нибудь персонаж попытается решить эту проблему с помощью Интеллекта + Науки или Расследования, то он получит только сухие и приблизительные ответы, которые далеко не всегда смогут наделить его пониманием ситуации, хотя, безусловно, они укажут ему дорогу к источнику Опустошения. Тем не менее, если изучение этой проблемы при помощи земных методов будет дополнено броском Интеллекта + Оккультизма (само собой, такая проверка возможна только в том случае, если персонаж обладает хоть какой-нибудь информацией о Прометидах),

исследователь сможет распознать в окрестностях зону Опустошения, а возможно - даже узнать кое-что о Наследии Прометида, который стоит у истоков этой заразы.

Когда в пределах одной территории действуют Прометиды разных Наследий и зоны их Опустошения смешиваются друг с другом, эффекты заражения не усиливают один другой. Они просто по-разному воздействуют на одну и ту же область - словно другого эффекта попросту нет. Тем не менее, в случае пересечения зон Опустошения на местных жителей действует только самый сильный эффект из всех присутствующих. Подобное наложение зон не увеличивает базовых территорий Опустошения, по которым Прометиды могут ходить, не рискуя вызвать прогресс Опустошения, как и не ускоряют распространение этого эффекта. Тем не менее, оно наделяет все пересекающиеся зоны одинаковой стадией Опустошения (вне зависимости от того, сколько областей попадают под это пересечение). Таким образом, не имеет значения, состоят ли эти Прометиды в одной своре. Хотя участие в алхимическом договоре и позволяет изменить скорость и дальность распространения Опустошения, оно ничуть не влияет на усиление заражения.

• Опустошение Чудовищ

Ключевым элементом Наследия Франкенштейн служит огонь, нашедший своё воплощение в форме электрического тока. Именно эту энергию искажает Чудовище, оказавшееся в округе. Хотя такое Опустошение и не ставит под угрозу жизни людей и не мешает их существованию напрямую, опасность, которую представляет этот эффект для современной техники, делают появление Франкенштейнов в округе особенно острой проблемой для смертных.

Вторая стадия - Небо всё время окутано тучами, а статическое электричество висит в воздухе, неспособное разрядиться. Как правило, телефонные кабели и электроприборы выходят из строя гораздо чаще, чем ожидается при обычных условиях, хотя эти повреждения вполне поправимы.

Третья стадия - Молнии разрезают небо, периодически ударяя в объекты, стоящие на земле, и нанося значительный ущерб собственности. Короткие замыкания становятся регулярным явлением, хотя их нельзя назвать по-настоящему частыми. Переносные электроприборы, такие как сотовые телефоны, электронные часы или mp3 плееры, перестают работать стабильно.

Четвёртая стадия - В окрестностях постоянно свирепствует ураган, непрерывные разряды молний угрожают жизням и собственности, а короткие замыкания происходят одно за другим. Когда электроприборы выходят из строя, их становится невозможно ни починить, ни даже как следует диагностировать. Иногда в округе засекают необъяснимые электромагнитные вспышки.

• Опустошение Муз

Ключевым элементом Наследия Галатеидов является воздух, который находит своё воплощение не только в Божественном дыхании, подарившем жизнь каждой Музе, но и в Слове Истины, которое определяет формы, размеры и имена. Всякий раз, когда Муза распространяет Опустошение на местный воздух, её жертвой становится не только субстанция, которой дышат все люди, но и знакомые формы и очертания, которые искажаются, принимая характер непостижимых карикатур.

Вторая стадия - Ветер начинает дуть лишь вполсилы и напоминает спёртое дыхание старика. В воздухе повисает странный, трудноопределимый запах. Ориентиры выглядят незнакомыми, а порой наблюдателю кажется, что они даже находятся не на своём месте, если только он не сосредотачивает на них всё внимание.

Третья стадия - Ветер дует лишь изредка, а звук передаётся по воздуху едва-едва. Редкие порывы ветра несут в себе слабый аромат консервантов для бальзамирования, а некогда знакомые образы или даже лица на первый взгляд кажутся странными (включая лица в отражении зеркал).

Четвёртая стадия - Ветер окончательно стихает, а лопасти ветряных мельниц застывают в мёртвой неподвижности. По воде больше не пробегает зыбь, а на высоких

местах возникают проплешины поразительно низкого воздушного давления. Люди перестают узнавать улицы, на которых они прожили всю жизнь, а формы объектов меняются и деформируются на глазах.

• Опустошение Непри

Сущность Осирианцев ассоциируется с элементом воды, а ведь любая жизнь на земле в той или иной степени зависит от этой жидкости. С древнейших времён Опустошения, распространяемые этими Прометидами, считались самыми грозными и опасными, что принуждало даже самых разумных людей прибегать к отчаянным мерам.

Вторая стадия - Любая вода на заражённой территории приобретает мягкий металлический привкус, отталкивающий куда сильнее, чем привычная жидкость, выходящая из-под крана. То же касается и осадков, хотя дождь становится редким явлением. Вода оставляет на коже странные маслянистые разводы, хотя они и не пахнут и не вызывают никаких заболеваний.

Третья стадия - Дожди становятся чрезвычайно редки, а те, которые время от времени посещают округу, оставляют всё тот же маслянистый осадок на коже. Теперь разводы источают горькую, тошнотворную вонь. Ёмкости со стоячей водой - от аквариумов и стаканов до луж и бассейнов - мутнеют быстрее, чем должны, несмотря на любые фильтры и химикаты, которые в обычных условиях должны пресекать этот эффект.

Четвёртая стадия - Дождь полностью прекращает идти в заражённой области, а та... *жидкость*, которая вырывается из-под крана, обладает консистенцией (и даже вкусом) детского масла. Стоячая вода мутнеет за несколько часов, и даже бегущая вода в реках, ручьях и других источниках становится мутной и утрачивает значительную часть кислорода, которая заставляет рыбу выбрасываться на поверхность или перемещаться в другие места.

• Опустошение Големов

Ключевым элементом Таммуз всегда служила земля, которая воплощает собой не только физическую материю, но и мистическую субстанцию, из которой некогда было создано человечество. Когда Таммуз источает Опустошение, эта материя и субстанция начинает расслаиваться и крошиться прямо на глазах.

Вторая стадия - Поверхности зданий, улиц и даже самой земли приобретают жалкий, иссохший вид, как если бы они растрескались под палящим солнцем или простояли не один год под густым слоем пыли. Тела простых смертных также приобретают нездоровую бледность, а их деятельность кажется куда менее энергичной.

Третья стадия - Каменные поверхности начинают напоминать гравий, как если бы они растрескались по всей протяжённости. В земле появляются небольшие ямки, а верхний слой почвы стремительно высыхает, отдавая растениям лишь незначительную часть питательных веществ. Люди кажутся истощёнными и ослабшими, а их раны затягиваются гораздо дольше.

Четвёртая стадия - Стены шахт высыхают или даже обваливаются, словно внутри что-то расслоилось. Огромные ямы открываются прямо в земле подобно голодным ртам, ждущим своих жертв. Верхний слой почвы окончательно высыхает, а несокрушимые на первый взгляд каменные структуры начинают трескаться или даже разваливаться при малейшем прикосновении.

• Опустошение Растерзанных

Сущность Улганов принадлежит элементу духа, и они стоят на пороге между физическим и эфемерным царством. Если они слишком долго остаются на одном месте, грани между мирами начинают стираться, порождая самые неожиданные проблемы, которые кажутся необъяснимыми для всех, кроме самих Улганов.

Вторая стадия - Духи Сумрака начинают просачиваться в земную реальность. В воздухе раздаются странные шёпоты, дразнящие и манящие напуганных слушателей на языках, которые не в силах понять ни один смертный.

Третья стадия - В воздухе иногда появляются зубчатые отверстия, которые успевают заметить глаз смертных, но которые пропадают слишком быстро, чтобы хоть кто-нибудь из наблюдателей понял, что именно он увидел. Духи шепчут гораздо громче, намечая себе избранных жертв и заставляя их выполнять непостижимые действия, направленные либо на получение выгоды самим духом, либо на пресечение деятельности Прометида.

Четвёртая стадия - В стенах между физическим миром и царством духов раскрываются огромные дыры, которые иногда остаются открыты достаточно долгое время, чтобы из них вырвались потусторонние сущности. Такие сущности с лёгкостью контролируют смертных и даже порой захватывают их тела (поскольку жертвы страдают от штрафа -1 к стандартной проверке Решительности + Самообладания на сопротивление одержимости). Иногда в эти отверстия попадают и сами люди, которые не успевают понять, что перед ними раскрылось, прежде чем шагают прямо в царство духов (после чего, как правило, слышат ужасающий звук барьера, вырастающего позади них).

Пример Опустошения

Для примера возьмём Прометида, обладающего Азотом 2 и только что появившегося в безмятежной лесистой области в предместьях крупного города. Ему пришлось бежать от обитателей предыдущего города из-за Отторжения, которое вынудило их прогнать его прочь. У него нет товарищей по алхимическому договору, к которым он мог бы обратиться за помощью. Поэтому в первый день своего пребывания на новом месте он подыскивает себе заброшенную лачугу, которая занимает приблизительно 20 ярдов в диаметре. Он проводит около часа за изучением этого места, пытаясь убедиться, что в ближайшее время сюда никто не вернётся и что вокруг нет ни души. Этот час, проведённый в хижине диаметром 20 ярдов, оставляет мистическую пометку, которая окончательно закрепится здесь, если в пределах ближайших 24 часов Прометид не будет отходить от неё дальше, чем на одну милю. Решив, что хижина безопасна, Прометид остаётся здесь и принимается размышлять о том горьком опыте, который он получил в ходе пребывания в предыдущем городе. Двадцать четыре часа спустя Опустошение Прометида распространяет по всему периметру базовой области (радиусом в одну милю) первую стадию заражения - которая не оказывает на природу особого воздействия, только подготавливая её к дальнейшему Опустошению.

Не желая показываться наружу и рисковать контактом с людьми, Прометид остаётся в этой заброшенной хижине на протяжении одной недели, лишь изредка выходя в лес. Он не отходит далеко от лачуги, поскольку для подкрепления сил ему достаточно собирать лишь немного органического материала - а учитывая, что такого материала здесь находится в изобилии, он не отходит от дома более чем на милю. Тем самым он укрепляет растущий эффект заражения вокруг себя. Вся область в пределах одной мили начинает страдать от второй стадии Опустошения, а общий радиус заражения расползается ещё на две мили (по одной за каждое очко Азота). Теперь территория Опустошения обладает радиусом три мили, одна из которых, находящаяся в самом центре, страдает от второй стадии Опустошения, а прилегающие к ней две мили - только от первой.

На протяжении следующего месяца Прометид преимущественно ведёт образ жизни типичного домоседа. Он изучает прилегающую к его хижине территорию, однако за всё это время он так и не рискует выйти за пределы базовой области радиусом в одну милю. На чердаке своей хижины он находит ящик со старыми книгами и теперь проводит большую часть времени за чтением. Хотя по окончании этого месяца общий радиус Опустошения не увеличивается, базовая территория начинает страдать гораздо сильнее. Вторая стадия Опустошения прогрессирует до третьей. Прилегающая к ней территория, страдающая от первой стадии Опустошения, остаётся в том же состоянии, поскольку Созданный всё ещё не покидает базовой территории.

Однако на следующий месяц Прометид обнаруживает, что доступные книги подходят к концу. Ему практически нечего почитать, а большинство из прочитанных ранее книг не

кажутся ему настолько интересными, чтобы он снова взялся за них. Поэтому он решает исследовать новую территорию, в результате чего отходит на две с половиной мили от дома - в самое сердце области, страдающей в данный момент лишь от первой стадии Опустошения. Он заглядывал сюда раз или два, но всегда возвращался домой как можно скорее. Увы, на этот раз он понимает, что заблудился. Вместо того чтобы отправиться домой сразу после того, как ему стало скучно, он решает пройти перпендикулярно тому направлению, откуда он пришёл. И до него не сразу доходит, какую ошибку он только что совершил. К тому моменту, когда он наконец добирается до знакомых мест, количество часов, проведённых в области, прилегающей к базовой территории, превышает двадцать четыре. А поскольку эта область уже страдала от первой стадии Опустошения, заражение не только усиливается, но и распространяется ещё дальше. В конце этого месяца Опустошение базовой территории прогрессирует с третьей стадии до четвёртой, а прилегающие к ней земли (радиусом две мили) начинают страдать от второй стадии. При этом общий размер инфицированной территории увеличивается ещё на две мили (по одной за каждое очко Азота), образуя новую территорию, страдающую от первой стадии заражения. Общий радиус Опустошения достигает пяти миль.

На следующий месяц Созданный понимает, что территория в радиусе мили от его логова превратилась в жуткое и пустынное место, в котором ему больше не следует находиться. Он решает проводить больше времени на территории, страдающей от второй стадии Опустошения, поскольку теперь общий размер заражённых земель увеличился и там он будет чувствовать себя в относительной безопасности. Он исследует эту область, охотится и пытается выстроить новое убежище, однако следит за тем, чтобы не показываться на прилегающей территории, страдающей в данный момент лишь от первой стадии заражения. Эта область чрезвычайно близка к предместьям другого города, а он пока ещё не готов к новой встрече с людьми. Вместо этого он остаётся в пределах трёх миль от лачуги, в которой некогда жил, и проводит здесь целый месяц, не давая Опустошению распространиться. Однако общая тяжесть Опустошения в этих землях усиливается, заставляя центральную территорию страдать от пятой стадии заражения, а прилегающую к ней область, в которой он поселился теперь, - от третьей стадии. Пограничная территория, окружающая все эти земли, пока остаётся на первой стадии Опустошения.

С этого момента базовая территория, страдающая от пятой стадии Опустошения, не может стать хуже сама по себе: вместо этого она ускоряет заражение прилегающих территорий. Иными словами, даже несмотря на то, что Созданный не показывается на базовой территории, прилегающая к ней область начинает страдать сильнее, чем раньше. Опустошение прогрессирует не только до четвёртой стадии из-за месяца, проведённого на этой территории Прометидом, но и до пятой - из-за того, что центральная область ускоряет её деградацию. Таким образом, хотя общий размер заражённых земель по-прежнему равен пяти милям в радиусе, первые три из них страдают от пятой стадии Опустошения. Следующий месяц едва ли покажется Прометиду весёлым.

Итак, к концу следующего месяца Созданный понимает, насколько сильны разрушения, вызванные им вокруг лесной хижины, и решает, что он больше не хочет распространять заразу по всей округе. Почти весь месяц он держится в пределах мили от своей хижины, лишь пару раз заглядывая на прилегающие территории не более чем на один час. Тем не менее, в конце месяца базовая территория усугубляет состояние смежной области поражения на одну стадию. А поскольку эта область и так уже страдает от максимального уровня Опустошения, эффект сказывается не на ней. Вместо этого пограничная территория, до сих пор страдавшая от первой стадии заражения, прогрессирует до второй стадии, несмотря на то, что Созданный даже не появлялся на ней. Этот эффект заставляет Опустошение распространиться ещё дальше, что добавляет к общей зоне поражения ещё две мили (по одной за каждое очко Азота).

Таким образом, по прошествии четырёх месяцев Прометид оказывается в самом центре опустошённой области радиусом семь миль. Для справки, общее число квадратных миль в этой области будет превышать 150. Если посмотреть на географическую карту, то можно увидеть, что такой регион почти целиком равен территории, окружённой Автомагистралью 285 в Атланте, штат Джорджия. Именно по этой причине большинство Прометидов избегают подолгу оставаться на одном месте, особенно если рядом находятся крупные населённые пункты. Те, кто пренебрегает этой опасностью, редко проживают достаточно долго. По мере того, как Опустошение расползается по окрестностям, оно начинает нести в себе Отторжение, которое неизбежно приводит разгневанных жителей к Прометиду, стоящему у истоков их бедствий.

Дружеская поддержка

Вышеприведённый пример целиком сосредотачивается на действиях Прометида, который не состоит в своре, скреплённой алхимическим договором. Но предположим, что он вступил в подобную свору, и посмотрим, какие изменения это вызовет в заражённых землях. Для начала представим, что в своре состоят ещё двое Созданных его Наследия - а ведь количество таких Прометидов увеличивает радиус, на который распространяется с каждым месяцем область поражения. Иными словами, количество других Прометидов его Наследия *умножается* на показатель его Азота, прежде чем добавляется к этому показателю. Это значение добавляет количество миль, на которые расползается заражение. Тем не менее, этот эффект начинает действовать только после того, как Созданный проводит на базовой территории один день и ещё неделю.

Таким образом, в течение первого месяца, который Прометид проводит у себя в хижине, Опустошение действует точно так же, как было описано выше. Однако с началом второго месяца, когда он теряется в лесу и проводит 24 часа за пределами базовой территории, область, в которой он прячется, начинает страдать от его алхимического договора с другими Созданными. С окончанием этого месяца, когда базовая территория прогрессирует до третьей стадии Опустошения, а прилегающая к ней область - до второй, радиус заражения значительно увеличивается. Вместо того чтобы вырасти на две мили, равные его Азоту, этот радиус увеличивается на шесть миль, равных его Азоту + количеству Прометидов его Наследия, умноженному на всё тот же показатель Азота ($2+[2 \times 2]$). Общий радиус Опустошения теперь равен девяти милям вместо пяти, которые образовались бы при нормальных условиях.

Само собой, это не разрушает всю новую территорию в мгновение ока, однако такой эффект открывает потенциал обширному заражению. Даже если не менять других факторов, можно увидеть, что с окончанием четвёртого месяца Опустошение приводит в негодность куда большую территорию, нежели та, которую Прометид инфицировал бы в одиночку. Центральная территория радиусом в три мили прогрессирует до пятой стадии Опустошения, а прилегающая к ней шестимильная территория начинает страдать от второй стадии Опустошения из-за близости к базовой, максимальной опустошённой области. При этом заражение прилегающей территории распространяет Опустошение ещё на шесть миль - и всё из-за двух членов того же Наследия, к которому принадлежит и разносчик инфекции. В результате зона Опустошения охватывает радиус в 15 миль, что покрывает более 700 квадратных миль окружающей территории.

Именно по этой причине Созданные, заключившие алхимический договор с другими представителями своего Наследия, редко задерживаются в одних и тех же местах на хоть сколько-нибудь продолжительное время и ещё реже соглашаются принять в свои ряды более чем двух таких Прометидов.

Мука

Божественный огонь не должен был попадать в руки смертных. Возможно, люди имели право взирать на его сияние или чувствовать исходящее от него тепло, однако они не должны были контролировать его пламя. Согласно легендам смертных, Прометей пренебрёг этим правилом и передал Божественный огонь в руки невежественных смертных. Однако в легендах Созданных демиурги, одержимые этим пламенем (и, возможно, происходящие от первых смертных, принявших дар Прометея) собрали тлеющие угольки Божественного огня и раздули его в полную силу, вложив его пламя в сердца своих жутких созданий. Подобно тому, как в далёкие времена Пирос одарил людей разумом и помог им подняться над остальными земными созданиями, в наше время он может с лёгкостью наделить интеллектом и жизнью мёртвую плоть.

Увы, любое пламя со временем разрастается, поглощая всё больше материи, и Божественный огонь - не исключение. Эта безудержная сила безумствует и бушует, сжигая всё на своём пути до тех пор, пока вокруг не останется ничего, что могло бы гореть. Именно этот опыт переживают Пандорианцы, тела которых наполнены чистой эссенцией Божественного огня, неспособного замедлиться и остыть. Тем не менее, когда Пирос приобретает очищенную, утончённую форму Азота по воле Созданного, Божественный огонь может гореть куда ровнее и дольше. Тем не менее, он остаётся огнём. Его необходимо держать в узде, иначе он вырвется и начнёт свирепствовать, пожирая всё, над чем работал и чем дорожил Прометид.

И плоть, и сознание Прометидов служат идеальными инструментами для обуздания и стабилизации Азота - а также Пироса, который порождает эта энергия. Подобно керамическим поверхностям печей или железным тиглям и жаровням, ткани Созданных позволяют удерживать и повышать жар пламени так, чтобы продукт этого пламени - человеческая душа - оказался достаточно сильным и по возможности очищенным от потенциальных дефектов. Увы, как и в случае с любой печью, тиглем или жаровней, материал, из которого изготовлены стенки такого сосуда, никогда не бывает совершенным. Определённое количество жара Божественного огня - который порой достигает поистине колоссальной температуры - всегда просачивается наружу, и этот жар постоянно жжёт Созданного изнутри. Чем активнее Прометид работает над укреплением и очищением той материи, которая в один день станет прекрасной душой, тем интенсивнее распалается пламя Азота и тем большие муки причиняет ему исходящий изнутри жар.

Некоторые Прометиды приравнивают эти муки к страданиям самого Прометея, которые обрушил на него Зевс, узнавший о похищении Божественного огня. Согласно легенде, Зевс повелел приковать титана к скале, где огромный орёл (или стервятник, или гарпия, или даже смертные, которых он некогда награждал своим даром...) вырывал его печень и пожирал её. Увы, каждый день этот орган вырастал снова, а потому муки титана продолжались до того момента, пока Геракл не освободил его от цепей. Все Созданные страдают от такой же непрерывной муки, причём большинство из них приписывают себе не менее благородные намерения. Правда, в то время как Прометей украл Божественный огонь для того, чтобы помочь человечеству и наделить его разумом, Прометиды используют свой Азот, полученный целой такой страшной боли, для того чтобы облегчить собственную ношу и обрести *свои* души. К сожалению, на земле нет такого мифического героя, который пришёл бы к ним и освободил их от вечной муки.

Как бы то ни было, эта мука носит не только метафизический характер. Хотя Прометиды и не излучают физический жар, сама их природа предполагает неотъемлемые страдания. Ни один Прометид не может избежать этой пытки, о чём прекрасно осведомлены сами Созданные, а потому многие из них наряду со смертными демиургами выработали особое поэтическое название для этой стороны их существования. Они называют её "Вечными муками Прометея" (хотя большинство Прометидов сокращают это название до Прометеевой муки или попросту Муки - в зависимости от того, как они

относятся к поэтизации такого явления). В первую очередь это состояние проявляется в форме физиологического воздействия, которые испытывают все Созданные, однако оно влечёт за собой и определённые психосоматические симптомы, которые могут вынудить Прометида к опасным, безнравственным или попросту омерзительным действиям.

У истоков Муки стоит преобразующая энергия Азота, бушующая в самом сердце этого состояния. Прометиды встают на тропу Паломничества, ведомые желанием стать чем-то большим, нежели искусственным творением чужих рук. Они хотят стать людьми с полноценными душами. В противоположность этому идеалу Мука становится тёмным отражением их представления о том, что значит быть Прометидом. Она проявляется в грязном и тошнотворном безумии, оставляющем только пепел, сажу и шлак в том тигле, который удерживает их Азот. Подобное состояние может просачиваться даже в мысли Созданного, отравляя его темперамент и заражая его безумной идеей о том, что он просто теряет время и ему давно следовало понять, что он попросту недостоин быть чем-то большим, нежели агрессивным монстром, которым его и создали. Всякий раз, когда желания и старания Созданного терпят поражение, Внутренний Огонь вырывается наружу и отвлекает Созданного от Паломничества. Когда это происходит, Мука в его душе начинает накапливаться, ослепляя Созданного мыслями о том, насколько проще всегда оставаться монстром, чем так упорно трудиться для обретения Смертности.

Удушающее обострение Муки

Многие Прометиды - особенно из числа молодых Созданных или тех Прометидов, которые в первый раз за своё Паломничество допустили по-настоящему страшную ошибку - постоянно жалуются на то, что само их существование представляет для них бесконечную муку. Однако истинная Прометеева мука проявляется вследствие ограниченного количества стимулов. Неудачно прожитый день, как правило, не становится достаточным поводом для отклонения от глобальной работы по преобразованию своей сущности. Мелкие неудачи вроде потери ключей, неосторожного шага в кучу собачьих экскрементов или попадания под брызги из-под колёс городского автобуса - только крошечные неприятности на фоне того, что изо дня в день испытывает любой Прометид. В сущности, такие мелочи могут даже заставить Созданного невесело рассмеяться, если он чувствует, что внутри поднимается настоящая Мука. Однако в жизни случаются и другие неприятности, которые трудно проигнорировать и которые угрожают нравственному прогрессу даже самых упорных и благородных паломников из числа Прометидов. Такие стимулы заставляют Муку накапливаться, что заставляет протагонистов делать броски на сопротивление этому состоянию (более подробно этот процесс описан в разделе "Благородное сопротивление Муке"). Перечень таких стимулов включает следующие несколько пунктов:

- **Отторжение**

Созданные хорошо понимают, какую боль причиняет природе и её истинным обитателям само их присутствие. Тот факт, что они почти бессильны перед распространением Отторжения, заставляет их терзаться нравственными страданиями и подтачивает их веру в собственную способность вырваться из своего мучительного состояния. Увы, неизбежные ситуации, в ходе которых Прометид вынуждает людей строить планы друг против друга или стремиться изгнать чужака из своего общества, ничуть не способствуют укреплению этой веры. Когда подобные ситуации происходят в жизни протагониста - будь это преследование со стороны разгневанной толпы с пылающими факелами или пассивно-агрессивное бдение смертных перед убежищем Прометида, - Мука начинает накапливаться. Если говорить конкретнее, она накапливается всякий раз, когда смертные начинают действовать против Созданного или вопреки его интересам из-за третьей или четвёртой стадии Отторжения.

Тем не менее, если смертный встанет на пути Прометида по другим причинам, он не провоцирует в нём приступов Муки, поскольку борьба и соперничество - неотъемлемые

стороны человеческой сущности. Только в тех случаях, когда желание помешать Созданному (или уничтожить его) исходит из подчинения Отторжению, Прометид рискует поддаться Муке. Увы, горький опыт взаимодействия со смертными заставляет Созданных подозревать в поступках людей лишь самое худшее. Если Созданный понимает, что человек выступает против него, однако не знает, страдает ли тот от воздействия Отторжения, Прометид может пройти проверку Сообразительности + Эмпатии, чтобы попытаться определить душевное состояние человека (хотя игрок может и воздержаться от этой проверки). Если бросок оканчивается провалом, Созданный принимает этого человека за жертву своего Отторжения и его Мука начинает накапливаться. Если же бросок приводит к успеху, Созданный может сказать, страдает ли человек от его Отторжения. В этом случае Мука будет накапливаться лишь при условии, что Рассказчик ответит на этот вопрос положительно. Если это не так, то враг Прометида, по-видимому, просто очень дурной человек.

• Поражение

В жизни каждого Прометида существует одна ключевая фигура, соперничество и борьба с которой всегда заставляет Муку расти. Это создатель персонажа. Жесточайшим условием завершения любого Паломничества является необходимость создания нового представителя своего вида. В обратном случае паломник так и не обретёт возможности стать человеком. Однако проклятие искусственной жизни редко кажется новому Прометиду справедливой ценой за достижение человечности его создателем, а потому молодой Прометид испытывает ужасающее негодование по отношению к тому, кто некогда породил его. Несмотря на то, что это негодование не укрепляет Муку само по себе, всякий раз, когда создатель протагониста удерживает своего потомка от достижения новых успехов на пути к обретению Смертности, Мука потомка растёт. При этом не имеет значения, является ли таким создателем другой Прометид или же смертный творец (даже если тому каким-то непостижимым образом удалось подавить в себе Отторжение).

• Огонь

Как уже говорилось выше, огонь наносит Созданному аггравированный урон. Однако ещё более пагубным свойством пламени, направленного против Созданного в качестве оружия, является способность такого чудовищного намерения спровоцировать у Созданного приступ Муки. Простое столкновение с неконтролируемым пламенем, окружающим персонажа, неспособно породить Муку, даже невзирая на всю опасность и тяжесть подобного положения. Тем не менее, группа людей, несущихся за Прометидом с факелами в руках, или даже поджог убежища Прометида неизвестными злоумышленниками может укрепить Муку Созданного. Прометид может с лёгкостью приблизиться к мусорной бочке, в которой горит сухой мусор, и даже может зажечь сигарету для смертного, однако человек, с угрожающим видом держащий зажигалку перед баллончиком с аэрозолем, может и спровоцировать приступ Муки.

• Боль

Помимо самой угрозы использования огня против Созданного, пламя способно усилить Муку той болью, которое оно причиняет. Когда Прометид впервые за сцену получает аггравированный урон из источника пламени, его Мука накапливается. Более того, она накапливается всегда, когда Прометид получает прямой аггравированный урон впервые за сцену. Тем не менее, обычной прогрессии летального урона до степени аггравированного вследствие отягощения повреждений недостаточно, чтобы усилить Муку. Только прямое нанесение такого урона способно укрепить Муку, и только в первый раз за всю сцену.

• Неудача

Паломничество любого Созданного принимает форму задач или поисков, осуществление которых распаляет Азот и очищает базовую материю Прометидов, которую те надеются превратить в настоящую душу. Каждый успех позволяет Созданному приблизиться к достижению этой цели и придаёт ему веры в себя. И напротив, провал способен подорвать его решительность и укрепить растущую Муку. Не

имеет значения, что стояло за такой неудачей - ошибка самого Прометида или поступок его соперника (более того, не имеет значения, был ли такой поступок намеренным, легкомысленным или просто неосторожным). Как бы то ни было, если Прометиду не удаётся пройти текущую вежу Паломничества, его Мука накапливается. Подробное рассмотрение вех начинается со стр. 190.

• Голод

Даже очищенное и усовершенствованное пламя Азота необходимо чем-то подпитывать, а потому Созданные обязаны принимать хоть какую-нибудь пищу. Когда им не удаётся насытиться, Азот тускнеет и ослабевает, а на образовавшемся пепелище скапливается Мука. Само собой, Прометиды способны питаться почти любыми органическими веществами, однако даже такие вещества трудно найти в самом сердце пустоши, образовавшейся вследствие длительного пребывания Прометида в окрестностях. Если Созданному не удаётся поест в течение большего количества дней, нежели позволяет его Выносливость или Решительность (в зависимости от того, что ниже), голод усиливается и заставляет Муку накапливаться. Прометид не страдает от истощения вследствие недостатка пищи (в соответствии с правилами, описанными на стр. 175–176 **World of Darkness Rulebook**) до тех пор, пока количество дней, проведённых без пропитания, не превысит его Выносливость + Решительность. Тем не менее, приступы Муки будут терзать его каждый день после того, как он впервые почувствует голод.

• Мука

Подобно тому, как инфекция Отторжения передаётся от смертного к смертному, Мука с лёгкостью распространяется среди Прометидов. Если персонаж состоит в своре, скреплённой алхимическим договором, и видит, как его товарищ поддается приступу Муки, его собственная Мука начинает расти. Для этого он должен собственными глазами видеть, как его соратник впадает в это состояние, однако только в момент (или, в игровой терминологии, раунд) его погружения в Муку, иначе его собственная Мука спровоцирована не будет.

Благородное сопротивление Муке

Борьба против непрерывного накопления Муки - одна из множества неотъемлемых сторон существования Прометидов. С того момента, когда Божественный огонь впервые затеплил жизнь в их мёртвой плоти, и до того мгновения, когда Прометид подвергается окончательному разрушению или преобразованию, Мука неотступно сопровождает все его действия, не давая забыть о себе ни на минуту и отвлекая его от осуществления Великой Работы. Единственное, что Прометид может сделать перед лицом этого нарастающего давления - это продолжить сопротивляться ему изо всех сил. Для этого игрок делает пассивный бросок на Человечность своего персонажа. В данной ситуации Человечность отражает тот идеал, к которому всё это время стремился протагонист, и чем ближе он подошёл к этому идеалу, тем проще ему преодолеть инстинктивное желание оставаться чудовищем.

Такой пассивный бросок на Человечность при сопротивлении Муке требуется в любой из вышеописанных ситуаций, заставляющих Муку "накапливаться". Если в пределах одного раунда Прометид страдает от нескольких стимулов (или от продолжающегося действия других источников Муки), для сопротивлению каждому из этих факторов делается отдельный бросок. Если Прометид участвует в своре, скреплённой Печатью, каждый из этих бросков получает бонусы и/или штрафы, зависящие от Наследия других членов своры. За каждого товарища, обладающего аналогичным Наследием, Прометид утрачивает один дайс. В то же время за каждого из товарищей, принадлежащих другим Наследиям, он получает по одному дайсу к броску. Дополнительные дайсы могут превысить значение Человечности Прометида в целях преодоления Муки. Между тем, штрафы могут понизить количество дайсов на руке игрока до 0, что приводит к броску на

удачу (подробная информация по использованию алхимических договоров приведена на стр. 165-166).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не только поддается приступу Муки, но ещё и теряет очко Воли и получает умеренное отклонение.

Провал: Персонаж немедленно погружается в состояние Муки.

Успех: Прометиду удаётся выстоять перед удушающим обострением Муки, вызванным одним конкретным источником. Каждый новый провал при осуществлении вехи, каждое поражение из-за действий собственного создателя, каждое столкновение с жертвами своего Отторжения, получение агgravированных повреждений и наблюдение за другим членом своры, поддающимся Муке, требует отдельного броска. Голод требует одного броска в день до тех пор, пока Прометид в конце концов не насытится. Нападение со стороны человека, реагирующего на Отторжение, или угроза со стороны врага, использующего открытое пламя в качестве оружия, требует одного броска каждый раунд до тех пор, пока Созданному не удастся избавиться от проблемы или сбежать от неё.

Исключительный успех: Персонажу удаётся не только выстоять перед лицом нарастающей Муки, но и восстановить очко Воли, потерянное или потраченное ранее.

Разрушительные последствия Муки

Когда Прометида охватывает состояние Муки, Божественный огонь начинает тускнеть и перестаёт стремиться к обретению Смертности. С метафизической точки зрения из его внутренней печи начинает струиться чёрный маслянистый дым, загрязняющий его темперамент и затмевающий всякое представление о том, что значит быть человеком. Иными словами, он превращается в эгоистичного и ленивого монстра, способного выполнять только те действия, к которым призывает его собственный темперамент. Неудивительно, что последствия Муки зависят от Наследия каждого персонажа (однако об этом немного позже). Действия Прометида, страдающего от Муки, как правило, настроены вопреки побуждениям тех, кто поддался его Отторжению, что со временем осложняет ситуацию ещё больше.

Что ещё хуже, Огонь внутри Прометида пылает только вполсилы. Любое действие, требующее расхода Пираса, заставляет Созданного вкладывать на одно очко Пираса больше, чем при обычных условиях. Кроме того, как только первоначальная стадия Муки проходит, Созданный погружается в мрачное, замкнутое состояние души на количество часов, равное его Азоту. В этот период времени он осыпает угрозами и проклятиями своего творца, врагов и весь мир, который довёл его до такого долгого и мучительного отчаяния. Он даже вымещает на себе досаду от того, что он не оказался достаточно близок к пониманию человеческой сущности, чтобы избежать этого чудовищного порыва. В состоянии такого подавленного раскаяния Прометид не способен восполнять потраченные или утерянные очки Воли, как не способен и вкладывать её в какие-либо проверки, поскольку его стремление добиваться новых высот оказывается подорвано.

Что касается первоначальной стадии Муки, поведение Созданного зависит не только от окружающей его обстановки, но и от преобладающего темперамента наряду с обезображенностью его Наследия.

• Мука Чудовищ

Из неустанных и амбициозных созданий представители Наследия Франкенштейн превращаются в упрямых и мстительных монстров - особенно в тех ситуациях, когда кто-нибудь встаёт у них на пути. Когда Мука охватывает их разум, они начинают искать возможности обрушить месть на врагов прямо здесь и сейчас (причём зачастую эта месть оказывается совершенно ничтожной). Не имеет значения, действительно ли Прометиду нанесли оскорбление или он сам это выдумал. В состоянии Муки Чудовища не отвлекаются ни на какие другие действия, целиком посвящая себя свершению мести. Это состояние длится до тех пор, пока Франкенштейн не осуществит своё желание или пока не

пройдёт количество часов, равное его Азоту (в зависимости от того, что произойдёт раньше). Только характер самого Прометида определяет, жаждет ли он кровавой, жестокой расправы или устанавливает для жертвы малозаметные и коварные сети. Кроме того, в состоянии Муки разрозненные части тела Чудовища дают о себе знать, поскольку его конечности перестают действовать в согласии друг с другом (что налагает штраф -1 на любые проверки Ловкости). Его воспоминания об этом периоде Муки также расслаиваются на множество бессвязных частей, которые наделяют его лишь приблизительным представлением о том, что он сделал со своими врагами. Впрочем, порой его разум остаётся незамутненным, однако в этом случае тело Созданного начинает действовать само по себе в соответствии с примитивными импульсами своего темперамента.

• Мука Галатеидов

Когда приступ Муки охватывает Галатей, их влюбчивость и самоуверенность превращается в безрассудство и нездоровую одержимость. Муза способна подолгу следить за объектом своей страсти, врывать в его дом, забираться к нему в постель в середине ночи или вытаскивать из кровати его кричащую, сопротивляющуюся жену, заставляя несчастного мужа делать выбор между супругой и Прометидом. А поскольку Музы хорошо понимают, что их неземная красота вызывает отчаяние у людей, увидевших их обезображенность, некоторые из них вырывают из себя целые куски мяса или пряди волос в приступе мучительного безумия. Наконец, Божественное дыхание продуцирует запах гнили у них в ноздрях, налагая штраф -1 на все проверки Сообразительности вследствие отвлекающего воздействия. Первоначальный период такой Муки длится до тех пор, пока Муза не удовлетворит свою страсть к человеку или пока не пройдет количество часов, равное её Азоту (в зависимости от того, что произойдёт раньше).

• Мука Непри

Когда Мука одерживает победу над Осирианцем, его флегматичное безразличие превращается в холодную отстранённость, которая истощает его интеллект. Непри автоматически проваливает броски Эмпатии, которые заставляют его вести себя с безрассудной жестокостью. В течение этого периода времени он сосредотачивает всё внимание на решении конкретных интеллектуальных проблем, которые захватили его внимание: например, на попытке заманить в ловушку комиссара полиции, который стоит у него на пути, таким образом, чтобы тот остался в живых, но при этом оказался совершенно беспомощным. Подобная одержимость сохраняется в сознании Непри до тех пор, пока он не осуществит самое безжалостное и эффективное решение или пока не пройдет количество часов, равное его Азоту (в зависимости от того, что произойдёт раньше).

При этом отсутствующая часть тела Созданного начинает пульсировать фантомной болью, которая затмевает в его сознании любые мысли, не касающиеся решения интеллектуальной задачи, которую он поставил перед собой. Этот отвлекающий фактор налагает штраф -1 на любые проверки Интеллекта, не связанные с тем пазлом, над которым раздумывает Осирис на протяжении своей Муки, хотя этот штраф и не влияет на его понимание ситуации. Фантомная боль остаётся в силе даже тогда, когда первоначальный период Муки заканчивается, однако с этого момента штраф исчезает.

• Мука Големов

Когда состояние Муки охватывает Таммуза, его меланхолическая раздражительность выплёскивается в разрушительную ярость, которая делает его практически неудержимым. Голем утрачивает способность внимать мольбам о пощаде или милосердии, теряя при этом и возможность членораздельно разговаривать. Даже чудовищные вопли гнева приглушает горькая глина, просачивающаяся ему в рот подобно густой и клейкой слюне. Тем не менее, состояние гнева практически никогда не длится на протяжении всего первоначального периода Муки, если только речь не идёт о самых безвольных Созданных. Вспышка ярости длится на протяжении одной минуты за каждое очко Азота. С

окончанием этого срока Таммуз превращается в неподвижную, летаргическую фигуру на несколько часов, точное число которых эквивалентно его Азоту. В этом неподвижном состоянии Голем страдает от штрафа -2 к проверкам Решительности, направленным на сопротивление психическому давлению (правила по использованию последнего описаны на стр. 47 **World of Darkness Rulebook**).

• **Мука Растерзанных**

Когда Мука охватывает Улгана, его приверженность к собственной интуиции превращается в бледную пародию на саму себя. Улган начинает выполнять непостижимые действия, навязанные ему духами, вместо того чтобы полагаться на собственное здравомыслие. Он пытается оказаться рядом с предметом, местом или человеком (или даже получить в руки объект), который имеет какое-либо значение для духов, с которым он имел дело совсем недавно или которым он помогает чаще других. Рассказчик сам должен определить, характер какого духа отражает поведение Прометида, а также какое значение имеет для него предмет, место или персона, с которыми приходится иметь дело Улгану. Например, если Рассказчик решает, что поведение Улгана должно отражать характер духа ненависти, персонажу придётся найти объект, который некогда был использован для осуществления великой ненависти: например, канистру с бензином, которую известный расист использовал для сожжения церкви для чернокожих. Или Улган может попытаться достать предмет, который питает ненависть в окружающих (например, карикатурное изображение пророка Мухаммеда в тюрбане, напоминающем бомбу, которое демонстрируют в городском музее). Также он может получить указание встать на пути человека, намеренно разжигающего ненависть - например, члена Ку-Клукс-Клана. Вне зависимости от духа или предмета, с которым приходится иметь дело Улгану, он должен посвятить всё своё время поискам указанной цели. Мука Растерзанного заканчивается сразу по выполнению этой задачи или по прошествии часов, равных его Азоту. В течение этого времени общепринятые нормы поведения кажутся ему странными, налагая штраф -1 на любые проверки Манипулирования, которые может проходить Улган в этом состоянии.

Отклонения

Разум Созданного подобен алхимической субстанции. Он способен выдержать только определённое количество реакций и преобразований, прежде чем выйдет из строя. Любой Прометид рискует поддаться безумию, если не справится с тяготами своей жизни или последствиями определённых действий. Прометид может попытаться укрепить свой разум в борьбе за ослабевающий самоконтроль благодаря практике ментальных блоков или других защитных механизмов, позволяющих ему изолироваться от мира страданий и боли. Увы, в самых тяжёлых случаях разум Созданного неизбежно ломается, утрачивая способность адекватно воспринимать действительность и контролировать свой Азот.

Прометиды всегда были склонны к приобретению психических отклонений, и в большинстве случаев они страдают от них даже чаще, чем смертные. Впрочем, едва ли это покажется кому-либо удивительным. Само их происхождение уходит корнями в механику и фальсификацию, а их представление о самих себе часто бывает довольно размытым. Некоторые Созданные и вовсе предпочитают считать себя людьми - иногда в надежде, что это поможет им обрести Смертность, а иногда и в попытке отрицать очевидное, - но даже в этом случае они используют такой ярлык, не понимая, что он в действительности означает. Конечно, со временем неизбежные взлеты и падения наделяют Созданных необходимым опытом для взаимодействия с окружающим миром, однако они по-прежнему чувствуют недостаток человеческого сознания, которое помогло бы им противостоять своим личным трагедиям и ошибкам. Люди, которых они считают любимыми, отвергают или боятся их, Отторжение гарантирует им постоянное одиночество, а попытки создать других представителей своего вида нередко приводят к разрушительным последствиям. Порой Прометиды страдают и от особых, глубоко

специфических отклонений. Они впускают в себя энергию Флюкса или теряют всякое понимание своего Пути Очищения. Вероятно, самой большой трагедией Прометидов становятся ошибки на пути собственного Паломничества, поскольку немало из них со временем отклоняются от идеала Смертности, даже не понимая, что в действительности они сошли с правильного пути. Чем дольше идёт Прометид по тропе Паломничества, тем большим он должен жертвовать во имя постижения истины. Мир, окружающий таких Прометидов, служит им самым точным барометром. Тем не менее, потеряв последние капли искреннего сочувствия со стороны смертных, Прометиды окончательно погружаются в собственное, глубоко искажённое восприятие этого мира.

Получение отклонений

Созданные могут приобрести психические отклонения в результате нескольких стимулов. Некоторые из них практически неотделимы от Паломничества или действительно являются его частью. Другие становятся автоматическими результатами определенных поступков. Такие условия могут быть связаны с Мукой Созданного (см. стр. 182), хотя нередко они оказываются последствиями собственных ошибок.

- **Провал или полный провал:** Если игрок делает бросок на Человечность после проверки дегенерации и проваливает его, Рассказчик обязан выбрать одно отклонение, наиболее соответствующее ситуации, приведшей к такому броску.

Пример: *Созданный, проваливший бросок на дегенерацию, не получает успехов и при броске на Человечность после того, как ударяет человека в порыве отчаяния. Рассказчик приходит к выводу, что депрессия будет идеальным выбором среди доступных отклонений (см. стр. 96 World of Darkness Rulebook), поскольку она отражает потерю уверенности в своих силах, которую чувствует персонаж, не сумевший справиться с образовавшейся ситуацией. С точки зрения игромеханики персонаж утрачивает очко Воли и больше не может восстанавливать её запас в тех сценах, в которых он проваливает бросок на Решительность + Самообладание, связанный с невозможностью достичь цели. Тем не менее, с точки зрения отыгрыша персонаж начинает критиковать себя и утрачивает всякое желание попробовать свои силы в решении новых задач. Он целиком сосредотачивается на незначительных деталях, беспокоясь о том, как воспринимают его другие и удивляясь тому, как ему вообще удалось сделать всё, что предшествовало тому сокрушительному провалу. Он ставит под сомнение саму возможность завершения Паломничества и задумывается, были ли правильными те решения, которые он принимал до сих пор.*

Кроме того, персонаж может получить отклонение при условии полного провала в броске на сопротивление истощающим силам Пандорианцев - а также при определённых бросках, призванных оказать сверхъестественное воздействие или колоссальное давление на окружающих.

- **Сильнейшая боль, разочарование или ужас:** Страшные, неожиданные или отвратительные события могут оказать разрушительное воздействие на психику персонажа. В этот обширный перечень входят убийства невинных в припадке ярости, длительные периоды мучений в руках озлобленного создателя или потерю долгожданных результатов того или иного действия вследствие личного провала. В такой обстановке Рассказчик может попросить игрока сделать бросок на Решительность + Самообладание персонажа (с любыми возможными штрафами) на избежание отклонений. Обычно в таких ситуациях отклонения носят временный характер и ослабевают с окончанием сцены, однако поистине впечатляющие события могут сделать такое отклонение постоянным.

- **Погружение в пустоши:** Созданный, проводивший длительный период времени без каких-либо контактов с окружающим миром, теряет связь с социальными аспектами собственной личности. Иногда Созданному удаётся (в какой-то мере) вписаться в местное общество. Иногда - нет. По-настоящему долгие периоды пребывания в пустошах редко иницируются игроками во время игры, однако Рассказчик вполне может использовать их

в качестве оправдания для изображения обезумевшего или атактистического Прометида, с которым должна столкнуться игровая компания.

- **Поистине безутешные ситуации:** Некоторые Прометиды упорно и страстно движутся к осуществлению мести над своими жестокими создателями. Другие оказываются перед лицом неожиданного разрыва отношений с теми, кого они считали близкими или любимыми. В таких ситуациях Прометид может пережить столь неожиданный шок, что его сознание начинает рационализировать или оправдывать допущенную ошибку, приобретая защитный механизм в форме отклонения.

Отыгрыш отклонений

Отыгрыш отклонений представляет для игроков определённую сложность. Психические расстройства ни в коем случае не должны внедряться в игру как предмет для шуток. Хотя их последствия иногда могут выглядеть довольно забавно, сами по себе отклонения представляют собой умственные заболевания, определённые формы безумия или попросту неспособность реагировать на ситуации адекватным образом.

В случае с персонажами, подорвавшими своё психическое здоровье при выполнении жестоких действий или при участии в жутких событиях, отклонения становятся защитными механизмами, позволяющими справиться с болью. Проблема в том, что такие механизмы всегда оказываются искусственными и несовершенными - во многом подобно самим Прометидам. Будучи полноценными умственными расстройствами, эти защитные механизмы могут причинить не меньше страданий, чем те, что некогда спровоцировали их появление. В самых тяжёлых случаях чувство отчаяния и несчастья настолько поглощает Созданных, что они начинают искренне бороться за избавление от своих страданий, однако просто не знают, как это сделать.

Невзирая на то, что действия психически неуравновешенного персонажа могут казаться окружающим неадекватными, для него самого они имеют определённый смысл. Другие люди просто не понимают мотивов, которые стоят у истоков его поведения. Когда отклонения персонажа вступают в игру, персонаж должен рационализировать действия, которые он совершает под их воздействием. Если Прометид боится воды, то он может прекратить следить за гигиеной; если же он одержим идеей разбогатеть, то он может в буквальном смысле обшаривать карманы покойников или спящих. Фиглярские и дурашливые объяснения не должны иметь места в игре (*"Мой Таммуз-мазохист порет себя замороженной рыбой"*, - не лучшая фраза, которую может произнести игрок, взявшийся за отыгрыш соответствующего отклонения).

Лечение отклонений

Восстановление психического здоровья никогда не даётся Прометидам легко. Их сознание не похоже на разум смертных, а потому они не поддаются уловкам смертной психологии. Что ещё хуже, медицинские препараты, призванные изменить поведение пациента, оказывают на них очень слабый эффект. Хотя они могут вызвать у них кратковременное расслабление, метаболизм и другие свойства искусственного сознания Прометидов почти всегда делают их воздействие ненадёжным. В то же самое время химические дефекты, вызывающие у смертных психическую неуравновешенность, также не действуют на Прометидов. Они вызывают лёгкое ощущение комфорта, однако Прометид хорошо понимает, что подлинные нарушения в его сознании являются последствиями его собственного поведения или восприятия мира.

С точки зрения дегенерации и получения отклонений Созданные ведут себя так же, как и простые смертные. Отклонение исцеляется сразу после того, как протагонист восстанавливает тот уровень Человечности, на котором он его получил. Более подробно этот процесс описан на стр. 92–93 **World of Darkness Rulebook**. Если отклонение было получено другим путём, а не вследствие нравственной дегенерации - например, в результате полного провала при сопротивлении Флюксу, источаемому Пандорианцами, -

Рассказчик сам устанавливает условия для исцеления этого отклонения. Вполне возможно, для этого персонажу понадобится узнать какую-либо информацию о первоначальной проблеме путём выполнения намеренных действий (он выступает против врага, которого боялся на подсознательном уровне), переживания эмоционального катарсиса (он понимает, что его зависть образовалась на фоне любви) или обретения интеллектуальной эпифании (его одержимость была защитным механизмом, позволяющим не думать о своём создателе).

Специфические отклонения Прометидов

Хотя сознание Прометидов искусственно по своему происхождению, оно не менее плодотворно, чем разум смертных. Неудивительно, что оно подвержено огромному числу отклонений, некоторые из которых проявляются исключительно у таких существ, как они.

Более подробные сведения об отклонениях, а также разница между умеренными и тяжёлыми отклонениями описаны на стр. 96-100 **World of Darkness Rulebook**.

Машинальное повторение (умер.): Персонаж, страдающий от этого отклонения, старается затмить определённые мысли заранее выработанными действиями. Особенно популярно это отклонение среди Прометидов, которые были созданы для служения или выполнения чёрной работы. В сущности, персонаж "отключает" мышление и возвращается в автоматическое состояние, которое позволяет ему выполнять определённую работу. Под воздействием машинального повторения персонаж перестаёт обращать внимание на обсуждение реальных проблем, начиная вместо этого считать крупинки соли или кубики сахара. Он может складывать ящики в одну кучу, игнорируя человека, который ему угрожает. Он может подметать пол в безупречно чистой гостиной вместо того, чтобы тушить огонь, распространяющийся по дому, или пытаться закончить математический подсчёт вместо того, чтобы разбираться с магом, вставшим на пути его своры.

Эффект: В любой напряжённой ситуации игрок должен сделать бросок на Решительность + Самообладание своего персонажа. Если бросок оканчивается успехом, протагонист может действовать по своей воле до окончания сцены. Однако в случае провала он целиком посвящает своё внимание решению бессмысленной, тривиальной задачи (как правило, зависящей от его личности) вместо того, чтобы разбираться с реальной проблемой. Такой персонаж получает штраф -2 на любые проверки до тех пор, пока стрессовая ситуация не разрешится, за исключением бросков, связанных с осуществлением машинального действия. Этот штраф выражается в отвлечённых действиях, которые он предпринимает, когда, например, решает подсчитывать количество книг на полке вместо того, чтобы разговаривать с агрессивным вампиром в библиотеке. Данное отклонение во многом дублирует буйное помешательство (см. стр. 98 **World of Darkness Rulebook**), однако оно обладает не столь серьёзным и изнурительным эффектом. Оно проявляется скорее в малозаметной причуде Созданного, чем в полноценной одержимости.

Глоссолалия (умер.): Прометид страдает от приступов глоссолалии и порой становится попросту неспособен общаться с окружающими. Вместо того, чтобы использовать родной язык, он начинает говорить либо на иностранном языке, которого он толком не знает, либо на каком-нибудь мистическом наречии, которое не понимает ни один представитель материального мира. Некоторые Прометиды, страдающие от глоссолалии, начинают говорить на давно забытых языках, которыми пользовались их Родона начальники или демиурги. Другие прибегают к тем языкам, на которых говорили владельцы их тел. Наконец, существуют и те, кто говорит на "языке ангелов" или "наречии самого Меркурия". Вне зависимости от языка, который начинает использовать персонаж, никто из окружающих не способен его понять. Такой эффект может не только привести Созданного в отчаяние, но и обострить приступы других отклонений.

Эффект: Последствия глоссолалии достаточно очевидны, поскольку ни один из собеседников персонажа не может понять, что тот говорит под воздействием этого отклонения. Хотя люди, знакомые с таким языком, могут попытаться различить отдельные слова его речи, для них остаётся загадкой, что он пытается выразить подобными формулировками. Всякий раз, когда персонаж вкладывает очко Воли, он может пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха отклонение не проявляется. Однако в случае провала персонаж говорит на странном языке до самого конца сцены. Игрок должен определить совместно с Рассказчиком, прибегает ли его персонаж к одному и тому же языку при каждом приступе глоссолалии. Кроме того, Рассказчик должен решить, является ли "потусторонний" язык персонажа простым результатом бреда или действительно языком мистического, неземного происхождения.

Синестезия (умер.): Иногда сознание Прометида неправильно интерпретирует сенсорную информацию или просто испытывает трудности с определением её характера. В некоторых случаях результатом подобного смешения чувств становится синестезия - способность пробовать цвета на вкус, слышать тактильные ощущения или видеть запахи. Хотя подобное восприятие может стать основой для интересных поэтических выражений, оно значительно усложняет взаимопонимание между Прометидом и его собеседниками.

Эффект: Всякий раз, когда синестетик получает большое количество сенсорной информации - например, смотрит на свет при активированном *Ночном зрении* (см. стр. 147), чувствует сильную боль в сражении или обсуждает глубоко личный опыт, который потребовал броска на Человечность, - персонаж должен пройти проверку Сообразительности + Самообладания. Если бросок оканчивается успехом, персонаж не испытывает никаких затруднений. Однако если бросок проваливается, разум Созданного неправильно воспринимает или передаёт разворачивающиеся вокруг события, наделяя его неустойчивой, противоречивой и просто неточной сенсорной информацией. До окончания сцены Прометид страдает от штрафа -2 ко всем проверкам Внушительности и Манипулирования, поскольку ему трудно объяснить окружающим, что он чувствует.

Подчинение (тяж.; экстрем.; усиление Комплекса неполноценности или Машинального повторения): Персонаж, страдающий от этого отклонения, нуждается в чёткой цели, которую должен поставить перед ней кто-нибудь из окружающих. Он неспособен к принятию собственных решений. Более того, он может даже игнорировать очевидные стимулы, если доминирующий над ним персонаж не даёт ему чётких указаний, как на них следует реагировать.

Данное отклонение относится к разряду самых тяжёлых, поскольку оно способно заставить больного напасть на своих друзей, предать союзников, бросить товарищей на произвол судьбы или дать врагам именно то, что они требуют.

Эффект: В любой стрессовой ситуации персонаж должен сделать бросок на Сообразительность + Самообладание. Если бросок приносит хотя бы один успех, персонаж сохраняет способность действовать по своей воле. Если же он оканчивается провалом, персонаж утрачивает свободную волю и начинает следовать указаниям персонажа, обладающего наибольшим показателем Внушительности и дающего ему чёткий приказ. Персонаж неспособен вкладывать Волю в выполнение таких поручений, однако он не может и отвлекаться от них, если только не преуспее в проверке Сообразительности + Решительности со штрафом -2. Персонажи, получившие указание покончить с собой, не станут этого делать, однако они вполне могут наносить себе раны - хотя они откажутся от выполнения такого приказа, если у них останутся только два очка Здоровья. Кроме того, персонаж, получивший команду поранить себя в бою, не станет её выполнять, поскольку у него нет никаких гарантий, что человек, приказавший ему подорвать своё Здоровье, не добьёт его сразу после этого. Период подчинения длится на протяжении раундов, равных Внушительности самого влиятельного персонажа из числа окружающих + Воле самого Прометида. Если никто не даёт ему указаний или персонаж

просто не слышит команды, он бездействует до тех пор, пока не получит успехов при броске на Сообразительность + Самообладание со штрафом -2.

Акт творения: Создание Прометидов (или Пандорианцев)

В ходе Паломничества любого Созданного наступает момент, которого боится практически каждый из них - момент, в который они должны переложить собственное проклятие на чужие плечи, вдохнув пламя Божественного огня в мёртвое тело и оживив его в качестве Прометида. Большинству из них омерзительна сама мысль о том, что для обретения Смертности они должны породить монстров, подобных им самим. Однако мало кто отказывается от выполнения этой задачи, поскольку без неё Прометид не имеет ни малейшего шанса увидеть Новый Рассвет.

Другие боятся этой задачи совсем по другой причине. Если они провалят её, плодом их труда станет вовсе не Прометид, а Пандорианец - или, что ещё хуже, целая стая Пандорианцев.

Тем не менее, далеко не все Прометиды страшатся этого шага, который им неизбежно приходится делать на пути к завершению своего алхимического существования. Некоторые даже стремятся к нему. Существуют те, кто искренне хочет сотворить других представителей своего вида - кто-то для обретения спутников, кто-то для формирования семьи, а кто-то - для осуществления замысла по заселению этой планеты представителями новой расы совершенных созданий. Более того, существуют Созданные - наподобие практиков Флюкса, - которые даже стремятся к провалу акта творения, чтобы выпустить в мир ещё больше Пандорианцев.

Акт сотворения Прометида носит название *мультипликацио*, или "умножения". Прометид должен завершить эту стадию перед осуществлением *проекцио* - задачи по обретению Смертности. Тем не менее, если эта задача оканчивается созданием Пандорианцев, ей принято давать совершенно иное название - *Безумие Эпиметей*.

Потенциальный создатель должен предпринять следующие шаги по созданию потомка:

Шаг первый: Приобретение тела

Создатель должен найти подходящее тело. Его Наследие определяет критерии, по которым можно судить о пригодности тела для операции. Эти критерии были описаны во Второй главе, начиная со стр. 99. Плоть Франкенштейнов - а иногда и Галатеидов - становится результатом соединения множества тел (причём в случае с Музами - только прекрасных тел), в то время как Осирианцы, Таммуз и Улган обходятся и одним-единственным трупом. Вне зависимости от Наследия, тело или тела приходится расчленивать и преобразовать. Эту стадию алхимического созидания принято называть *дигесцио*.

Азот создателя определяет количество времени, которое может пройти до того момента, когда труп окажется слишком старым для его использования в операции по созданию Прометида. Этот срок равен 24 часам за каждое очко Азота создателя. Если он попытается оживить тело (или грудку плоти, вырезанную из разных трупов), которое лишилось жизни раньше, чем позволяет его Азот, создатель получает штраф -1 за каждую неделю разложения. Если тело хранилось при помощи льда, этот штраф уменьшается до -1 за месяц.

Шаг второй: Внедрение темперамента

На стадии подготовки тела создатель должен передать часть своего ключевого темперамента будущему потомку. Франкенштейн передаёт небольшое количество жёлтой желчи из своей печени, Галатеид производит кровь из селезёнки, Улган - эктоплазму из шишковидного тела и так далее. Прометид либо сплёвывает вещество, извлечённое из глубин своего органа через пищевод, либо надрезает собственную плоть для передачи

крови, либо достаёт необходимую субстанцию пальцами, вкладывая этот желеобразный сгусток в потомка. Материю темперамента он распределяет по швам на теле потомка, соединяя разрозненные части его тела. Если труп был подготовлен кем-то ещё или если жертва оказалась расчленена убийцей, а затем сшита смертным гробовщиком, создатель может сплюнуть необходимое вещество в горло трупа.

Прометид должен вложить очко Пироса в процесс внедрения темперамента, чтобы наполнить его своей Азотной радиацией. Это необходимо для осуществления четвёртого шага, в ходе которого темперамент должен принять Азот Прометида.

Шаг третий: Контакт с элементом

Каждое Наследие связано с определённым элементом, который жизненно важен для реанимации мёртвого тела. Природа таких элементов и их использование в момент создания нового Прометида описаны на стр. 99, в разделе, посвящённом Наследиям Созданных.

Шаг четвёртый: Дистилляцию

На этой стадии Прометид жертвует очком собственного Азота для того, чтобы наполнить жизнью переданный усопшему темперамент. Пирос, который он вкладывал в него на второй стадии, подготавливает субстанцию к принятию Азота. Именно в этот момент начинается подлинное создание Прометида, поскольку Азот оживляет его темперамент и распространяет его по всему телу, которое начинает дёргаться и биться в конвульсиях всё сильнее по мере того, как его органы вновь приходят в движение.

Представители каждого Наследия обладают своими методами передачи Азота. Например, Осирианцы наполняют этой энергией лепестки роз, которые пережёвывает и проглатывает оживающее тело на протяжении тех мгновений, когда Азот начинает разгораться внутри его сущности. Некоторые называют этот шаг *Даром Прометея*, поскольку создатель передаёт Божественный огонь созданию из глины и заставляет нового Адама или Еву подняться из пепла.

Шаг пятый: Решение

Именно в этот момент создатель проходит проверку на Человечность, модифицированную условиями, сопровождающими акт творения.

Результаты броска

Полный провал: Создателю не удаётся сотворить Прометида. Труп разрывает себя на части, а его конечности деформируются, извиваются и сливаются, превращаясь в тело одного или даже нескольких Пандорианцев. Труп образует либо по одному Пандорианцу за каждое очко Азота несостоявшегося создателя, либо одного Сублимата - разумного Пандорианца.

Провал: Создателю не удаётся сотворить Прометида. Труп разрывает себя на части, а его конечности деформируются, извиваются и сливаются, превращаясь в тело одного или даже нескольких Пандорианцев. Создатель делает бросок на Азот безо всяких модификаторов. Результаты могут быть следующими:

Провал: Из трупа вырывается только один Пандорианец. Он моментально входит в состояние голодной ярости, однако если ему не удаётся получить хотя бы одно очко Пироса до окончания сцены, он умирает вместо того, чтобы погрузиться в Дрёму.

Успех: За каждый успех, полученный при броске Азота, труп порождает по одному Пандорианцу. Все они погружаются в состояние голодной ярости. Если в пределах сцены им не удаётся получить очков Пироса, сразу по её окончании они поддаются Дрёме. Правила по использованию Дрёмы в игре описаны на стр. 222.

Исключительный успех: Труп образует пять или даже больше Пандорианцев (по одному за успех) либо одного Сублимата.

Успех: Труп оживает, приобретая характеристики нового Прометида.

Исключительный успех: Прометид не только оживает, но и полностью приходит в себя и осваивается со своим телом в пределах сцены. У него по-прежнему нет хоть сколько-нибудь чёткого представления о самом себе, однако он разговаривает и управляет своим телом без каких-либо затруднений.

Условия

Существуют некоторые обстоятельства, которые могут модифицировать бросок на Человечность создателя. Рассказчик может придумывать и другие условия, подходящие к той или иной ситуации.

Модификатор Условия

- | | |
|-------------|---|
| -1 | Создатель пытается сотворить нового представителя своего вида уже не в первый раз (этот модификатор увеличивается на один за каждую новую попытку). Он может избавиться от этого штрафа благодаря погружению в пустоши на достаточно долгое время, чтобы его Азот понизился хотя бы на единицу. |
| -1 | Создатель пытается сотворить нового Прометида из мести, отчаяния или эгоизма, а не настоящей потребности. |
| -1 | Создатель пытается сотворить нового Прометида под угрозами или принуждением. |
| -1 | Создатель - практикующий Сентиманус, апологет Пути Очищения Флюкса. |
| -1 | Акт творения проистекает в радиусе Опустошения пятого уровня. |
| -2 | Создатель поддавался Муке в пределах последнего месяца. |
| -2 | В ходе четвёртого или пятого шага рядом с создателем пребывал смертный, страдающий от его Отторжения. |
| -2 | Труп принадлежит Искуплённому - Прометиду, который однажды уже достиг Смертности |
| +1 | За каждое очко Витриоли, которую создатель вложил в акт творения. |
| от +1 до +3 | Создатель изучал практические заметки смертного демиурга. Увы, в последнее время единственными доступными заметками по такой теме могут быть лишь труды Виктора Франкенштейна. Их обнаружение может стать бесценным открытием для Прометида или оккультиста. Впрочем, Рассказчик имеет право ввести в свою хронику и египетский артефакт, впитавший в себя секретные знания Изида, вавилонскую стелу с записанными на ней колдовскими формулами Иштар, трактат Пигмалиона об искусстве "ваяния" или даже устное предание сибирских народов, повествующее о секретах Тенгри. |

Воспитание Прометидов

Создав потомка, Прометид должен определить, какими обязанностями он обладает перед новорождённым чудовищем (разумеется, если он вообще признаёт хоть какие-нибудь обязанности перед ним). Многие создатели убегают от своих потомков в ужасе или отвращении, потрясённые святотатством, которое они совершили, хотя некоторые делают это из жестокого соображения, что потомок должен научиться самостоятельно разбираться в своих проблемах, иначе он будет нуждаться в поддержке окружающих и в дальнейшем. Кроме того, создатель может получить знак (во время сновидения или визита со стороны квашмалима), который вынудит его бросить потомка на произвол судьбы. Существуют и другие проблемы, способные разлучить создателя и его потомка.

Некоторые создатели остаются с потомками, помогая им пройти через периоды агонии и дезориентации в первые дни и ночи их противоестественной жизни. В редких случаях они могут оставаться вместе на протяжении долгих лет, прежде чем пути их

Паломничества разойдутся. Тем не менее, в большинстве случаев сердце потомка ожесточается при мысли о создателе, и Прометид проклинает его за Отторжение, Муку и обезображенность, от которых ему приходится страдать по воле творца. Хотя лишь единицы идут на такой отчаянный шаг, как убийство своего создателя ради осуществления мести, некоторых принуждает к этому само Паломничество. Иногда предательство своего творца оказывается последней задачей, по завершении которой Прометид обретает возможность закончить свой долгий путь.



Прекрасная Дочь Палача. Я получил немалое удовольствие от её истории. Должен признаться, она была достаточно откровенна со мной:

“Отец сотворил меня, потому что чувствовал себя одиноким, и ему нужен был кто-нибудь, кому он смог бы отдать свою любовь. Однако простые люди не смогли бы его полюбить, поэтому он решил продолжить свой род. Мы прожили несколько счастливых лет в хижине на берегу безлюдного залива. Отец рассказывал мне о своей жизни на Диком Западе, о том, как он выстроил виселицу и своими руками вешал на ней конокрадов, досаждавших местному населению.

Потом настал день, когда одна городская леди заманила отца в ловушку. За нами пришли. Шолпа сожгла хижину вместе с отцом, а меня взяли в город, в приют для сирот и беспризорных. Мне там не слишком понравилось. Я стала любимой игрушкой других девчонок. Она связывали меня и колотили сколько хотели. Настоятельница говорила, что я останусь там навсегда, потому что лишь так из меня можно будет изгнать дьявола.

Мне не раз приходило в голову, что я запросто могу утащить с кухни нож и отыгаться на других девчонках, пока они спят. Но вместо этого я выбрала двух или трёх из них и заставила их полюбить меня. Другие возненавидели моих новых подружек, поэтому им пришлось с удвоенными усилиями добиваться моего покровительства. Я завоевала сердца ещё несколько подружек, после чего разделила приют на несколько групп, которых натравила друг на друга. Не прошло и нескольких дней, как весь наш девичий коллектив превратился в кипящий котёл, порочный и завораживающий. Настоятельница я к тому моменту уже свела с ума и превратила в свою игрушку.

К несчастью, мне быстро надоела эта забава. Поэтому, когда в приют в поисках дочери пришёл один богатый и симпатичный мужчина, я заставила его выбрать меня. Мы были счастливы. Он дарил мне самое лучшее, обучал меня и рассказывал, как вести себя в жизни. Однако в конце концов я поняла, что он не любит меня. Во всяком случае, по-настоящему”.

Глава четвёртая:

Повествование и антагонисты

Человек науки и человек искусства всегда живут на краю непостижимого. Оба постоянно должны приводить в гармонию новое и уже известное, бороться за то, чтобы установить некоторый порядок во всеобщем хаосе... Эта жизнь просто не может быть лёгкой.

Джулиус Роберт Опенгеймер, процитированный Робертом Юнгом в книге *“Ярче тысячи солнц”*.

Понятие о философском камне лежит в основе алхимии. Именно эта *materia prima* обладает способностью преобразовывать свинец в золото или создавать мистический эликсир, позволяющий человеку обмануть смерть. Это ключ к Великой Работе алхимии. В метафорическом смысле философский камень можно назвать Священным Граалем, который смертные ищут из века в век и который постоянно ускользает из их рук.

В случае с Прометидами философский камень становится одновременно Граалем и целью, абстрактным понятием и материальным трофеем. Эта идея лежит в самом сердце их поисков. Только она может наделить Прометида Смертностью, превратив реанимированное создание в подлинного человека. Однако такой Прометид не просто становится обыкновенным, хрупким, невежественным человеком. Преобразование Азота в полноценную душу приводит к рождению “очищенного” человека - такого, каким, по мнению множества Прометидов, был до изгнания из Эдема каждый смертный или каким должен стать человек в конечном итоге своего существования.

Любая хроника, действие которой разворачивается в сеттинге **Прометид**, повествует о поисках этой чаши Грааля, поисках философского камня - о долгой тропе Паломничества, лишь пройдя по которой, Созданный может обрести это трансцендентное состояние. Такая концепция несколько отличается от стандартов Повествовательных ролевых игр, большинство которых не отличаются чётко прописанными целями и возможностью выделить в игре явного "победителя". Однако именно так были задуманы игры по сеттингу **Прометид**. Сама природа протагонистов заставляет их продвигаться вперёд: от эфемерного акта творения, проведённого демиургом, через ужасающие муки самоосознания - и к окончательному избавлению от своей гротескной природы в момент превращения в смертного. Принимает ли Созданный этот зов природы или сопротивляется ему, целиком зависит от него самого.

Summa Perfectionis: Паломничество

Будем откровенны: Рассказчик, берущийся за создание истории по этому сеттингу, должен выполнить собственную Великую Работу по проведению хроники. А поскольку все персонажи действительно обладают возможностью достичь высшей награды в конце игры, перед Рассказчиком стоит куда больше задач по проработке истории, чем в любой другой Повествовательной ролевой игре. Он должен придумать не только общее направление хроники, но и уникальные истории развития персонажа для каждого из игроков.

Тем не менее, это вполне выполнимая задача. Далее в этой главе будут описаны средства для облегчения цели, стоящей перед Рассказчиком.

В ходе проведения хроники ключевой акцент должен быть сделан на самом Паломничестве, преобразовании искусственного создания в полноценного человека. Этот крест несёт каждый Созданный. Это высшая точка потенциала Эльписа и высочайший показатель температуры Божественного огня.

Невзирая на то, что этот процесс привязан к механическим функциям Азота, простого увеличения этой характеристики недостаточно для завершения Магнум Опус. Каждый Прометид идёт по тропе Паломничества по-своему, и любые вехи, отмечающие его продвижение по этой тропе, принадлежат лишь ему одному.

Что такое веха?

Вехой называется задача протагониста. В определённой степени вехи можно рассматривать как отдельные квесты, составляющие более сложную задачу по обретению Смертности (подробнее этот процесс описан в разделе “Обретение Лапис Философум: Смертность” на стр. 194). Вехи обладают чередой уникальных характеристик.

Каждую веху для каждого протагониста создаёт Рассказчик

Хотя это правило значительно увеличивает объём работы, которую должен выполнить Рассказчик, без его соблюдения управление хроникой станет невыполнимым. Подобно тому, как Рассказчик определяет тему и настроение хроники, он обязан заранее продумать для каждого персонажа уникальные вехи, которые позволят игрокам достигнуть окончательного результата.

Тем не менее, Рассказчику следует обращаться с этим правилом как можно аккуратнее. Тот факт, что он определяет вехи каждого персонажа, не означает, что он имеет право влиять на способ прохождения этих вех. Рассказчик должен иметь чёткое представление о том, в каких ситуациях хочет побывать игрок. Задача Рассказчика - претворить эти желания в жизнь, и ни в коем случае не наоборот.

Предположим, что Билл собирается провести новую хронику. Конрад планирует взять в этой хронике роль Улгана, который первоначально встаёт на Путь Очищения Меди, однако в конечном счёте выбирает совершенно другую практику. По мнению Конрада, персонаж будет преследовать идею, близкую всем представителям его Наследия, но лишь осознав свою подлинную сущность, персонаж обретёт видение истинного пути к Новому Рассвету – даже невзирая на то, что игрок пока что не представляет, какую именно философию выберет его Улган. Очевидно, что Конраду нравится идея духовных метаний его персонажа (в противовес типичной концепции протагониста, который сразу определяет Единственный Истинный Путь и придерживается его до конца). Кроме того, Конраду нравится спиритическая природа Улганов. А потому Билл должен придумать вехи для этого персонажа, основываясь на описанных Конрадом принципах. Вероятно, одной из вех Конрада будет что-нибудь вроде "Выбери Путь Очищения, который лучше всего подходит твоему мировоззрению". Другой вехой может стать требование "достичь мирного сосуществования с местным духом". Такие идеи вполне соответствуют пожеланиям самого Конрада. Если же Билл захочет сделать одной из вех постулат “Строго придерживайся философии Меди и стань образцом самосовершенствования” или “Стань лидером городской мафии”, он подорвёт не только основы собственной хроники, но и образ протагониста, созданный Конрадом.

Создавая вехи, Рассказчик в значительной степени организует течение своей хроники. Разумеется, такой подход к созданию истории требует осторожности. Если вехи начнут предопределять ход истории, игроки могут почувствовать, что они неспособны повлиять на сюжет или даже на развитие собственных персонажей. Вместе с тем, недостаточно продуманные вехи могут превратить историю в хаотичный набор событий, лишённых как цели, так и тематического единства.

Как бы то ни было, Рассказчику не следует показывать игрокам список запланированных вех. Участие в этих событиях должно служить метафорой величайших загадок жизни. Протагонисты должны получать игровой опыт, узнавая о себе что-то новое, а не следуя заметкам на дорожной карте, ведущей к просветлению. Рассказчик должен определить, успешно ли игрок справился с вехой, лишь после того, как её прохождение подходит к концу (что, между тем, позволяет наградить персонажа дополнительным опытом).

**Оценка вехи выражается в количестве Витриоли,
которую персонаж получает по завершению своей задачи**

Прохождение вех наделяет Созданного Витриолью - дополнительным опытом, который можно расходовать на приобретение качеств, свойственных исключительно Прометидам: таких как Азот, Дарования, Трансмутации или Человечность. Прохождение вехи не должно заканчиваться автоматическим повышением Человечности или Азота, если только речь не идёт о поистине уникальных событиях. Витриоль отражает лишь приближение Созданного к новым вершинам. Иными словами, прохождение вехи не может даровать персонажу немедленной эпифании - вместо этого оно сопутствует медленному продвижению Созданного к постижению своей сущности. Подробнее характеристики Витриоли рассматриваются на стр. 198-199.

В число обязанностей Рассказчика входит умение грамотно оценивать вехи. Например, восемь очков Витриоли могут казаться неоправданно высокой наградой за прохождение вехи - однако только Рассказчик знает, сколько усилий придётся приложить игрокам для её завершения, поскольку именно он создаёт вехи для всех персонажей.

Как уже было сказано выше, вехи обладают чрезвычайно личным характером - а потому Рассказчик может по-разному оценивать одни и те же вехи в случае с разными персонажами. Один Прометид может получить всего одно или два очка Витриоли, узнав, что его создатель отправился на тот свет. Эта новость открывает перед ним новые перспективы, поскольку Созданный понимает, что он больше не связан прихотями и суждениями своего творца. Тем не менее, другой персонаж может получить сразу семь очков за прохождение аналогичной вехи, если концепция и стремления этого протагониста окажутся куда больше связаны с ожиданиями, обязанностями и взглядами его творца, чем в случае с предыдущим Созданным. Таким образом, выяснив, кем был его создатель, второй персонаж получает гораздо большее вознаграждение, нежели первый.

Потенциальный объём Витриоли, которую персонаж получает по завершении вехи, зависит от важности этой вехи для самого персонажа. К примеру, Рассказчик вполне может вознаградить игрока восемью очками за прохождение вехи, если она развивает основополагающую концепцию персонажа, что позволяет Созданному повысить Азот с 1 уровня до 2 по завершении одной-единственной вехи (стоимость Азота равна 8 х новый показатель характеристики, а потому продвижение с 1 до 2 уровня Азота обойдётся Созданному в 16 очков опыта, половину из которых оплатит полученная Витриоль). Тем не менее, хотя вехи меньшей игромеханической ценности могут и не обеспечить Созданного таким явным прогрессом, порой они обладают намного большим эффектом в отношении мировоззрения персонажа.

В нижеприведённой таблице представлены некоторые примеры вознаграждений за прохождение вех. Эти примеры можно использовать в самых разных ситуациях, поскольку они не привязаны к тем или иным концепциям протагонистов - но вместе с тем они хорошо демонстрируют масштаб, с которым может приходиться к Созданному постижение собственной сущности.

Объём Витриоли	Значимость вехи	Пример
1-3	Невысокая	Найти могилы людей, сшитых вместе в попытке создать Прометида
4-8	Высокая	Спасти другого Созданного от самоуничтожения и в процессе узнать что-нибудь о себе
9+	Колоссальная	Помочь другому Прометиду обрести Смертность

Более подробная информация о Витриоли и объёме вознаграждений за прохождение вех представлена на стр. 198-199.

Помните, что персонажи не получают Витриоль за повторение одинаковых вех.

Вехи должны быть непродолжительными и достижимыми

Хотя это может казаться очевидным, вышеописанное правило всё же следует упомянуть.

Веха должна формулироваться единственным предложением или одной идеей. Если веху невозможно определить, не написав целого параграфа, то она либо слишком запутанна, либо слишком конкретна. И хотя значимость вехи действительно следует подчеркнуть обилием внутриигровых описаний, служащих для лучшего понимания этой идеи как игроком, так и персонажем, сама веха должна выражаться в достижении одной-единственной цели. Рассказчик не должен определять обстоятельства и условия, в которых персонаж может завершить веху. Такая попытка отнимет у игрока возможность действовать по своей воле, поскольку она потребует чёткого следования условиям, определённым Рассказчиком (и тщательно скрытым от самого игрока).

Равным образом, персонаж должен иметь реальную возможность завершить веху. Если протагонист утратит возможность пройти то или иное задание просто потому, что Рассказчик создаст чересчур запутанные или специфические условия для достижения цели, сам смысл игры начнёт смазываться. Вехи не должны служить инструментом для приструнения игроков строгим Рассказчиком. Они только подчёркивают то бремя, которую несут все Прометиды, и обозначают цепочку заданий, которые необходимо завершить игроку для победы в игре.

Духовная алхимия

Знают ли Прометиды о том, как действует эта система? Могут ли они предсказать, какие действия "раздуют пламя" и дадут им новый толчок к очищению своей сущности? Ответ на эти вопросы Рассказчик даёт самостоятельно, основываясь на характере своей хроники.

Безусловно, ни один Прометид не станет использовать слово "веха". Это механическое понятие, относящееся к игровой системе, которая остаётся невидимой для персонажей (или просто слишком метафизичной, чтобы персонаж мог ссылаться на её работу в игре). Подобно тому, как ни один персонаж, получив пулю в лицо, не станет восклицать "Чёрт возьми, я только что потерял шесть очков Здоровья!", никто среди Созданных не будет рассуждать о том, насколько он удовлетворён пройденной вехой.

С другой стороны, исследователи из числа Прометидов могут использовать и вполне конкретные системы измерения собственного Паломничества. Тем не менее, хотя некоторые вехи на пути к обретению Смертности можно найти, опираясь на собственную интуицию - Пирос сам тянется к ним! - большинство из них недоступны разуму Прометидов, и качества таких вех известны лишь тем экзистенциальным силам, которые и воздвигли их на тропе Паломничества (в игре эти силы воплощает Рассказчик).

Равным образом, персонаж вполне может говорить об Азоте и Витриоли, однако он никогда не станет прибегать к измерению уровней и очков. Куда вероятнее, что он скажет "Я чувствую в нём сильнейшую концентрацию Азота", чем "Он обладает седьмым уровнем Азота".

Планирование и контроль вех

Сколько вех должен преодолеть персонаж на тропе Паломничества? Какие критерии необходимо держать в уме, создавая вехи? Учитывая уникальный формат настоящего сеттинга, эти и другие вопросы неизбежно ожидают Рассказчика как во время планирования, так и во время проведения хроники.

Создание вех

Вехами служат ключевые точки Паломничества, отмечающие прогресс персонажа на пути к самореализации. Основной функцией вех всегда остаётся подача человеческой сущности как явления в высшей степени хрупкого - и при этом подлинного и достойного обретения. Тем не менее, веха имеет мало общего с академической кривой обучения, поскольку Созданные *уже* мыслят и живут подобно людям. Равным образом, прохождение вех не похоже на выполнение линейных обязанностей: Прометиды - отнюдь не андроиды или компьютеры. Вехи рассказывают о прогрессе Созданных, об их попытках увидеть в себе людей и почувствовать себя полноценными смертными. Это единственная неизменная черта вех.

Тем не менее, такой взгляд не передаёт морального и этического наполнения вехи. Человечность - совершенно иное состояние, нежели Азот. В течение своего Паломничества Прометид может стать исключительно жестоким существом, демонстрируя при этом эфемерную природу человеческой жизни. Он может взяться за воровство в попытке построить собственный успех на украденных достижениях окружающих. И это не менее полноценный пример Паломничества (и не менее верный пример вехи), чем жизнь персонажа, культивирующего в себе любовь и проявляющего самоотверженность ради высшей цели на каждом шагу Паломничества.

В сущности, опытный Рассказчик постарается сделать вехи чередой положительных и отрицательных событий, каждое из которых обеспечивает Прометида истинным пониманием человечности, допускающим неоднозначность мироустройства и принятие зла наряду с добром, а перспективы - наряду с нравственным кризисом. Довольно наивно (хотя это также возможно в игре) принуждать персонажа исключительно к выполнению положительных действий. Такой образец добродетели вполне может выжить в борьбе с тяготами Мира Тьмы, однако обратное тоже верно, и Прометид, принуждённый к совершению бесчеловечных и неисправимых поступков, скорее всего, очень быстро окажется в руках какой-нибудь третьей стороны, уставшей от его преступлений и твёрдо решившей сделать свой маленький уголок Мира Тьмы немного светлее. В конечном счёте, полярность "добра" и "зла" мало подходит тематике Мира Тьмы. Человека судят по поступкам и тем деяниям, которые делают его подлинным смертным - а вовсе не по критериям абсолютного зла или вечного добра.

Ниже описано несколько принципов, позволяющих определить критерии, по которым и оцениваются вехи. Подобный перечень вовсе не претендует на полноту: здесь представлены только несколько общих идей, с которыми можно брать за создание вех. Разумеется, у вас появится куда больше свежих концепций, как только вы начнёте историю и узнаете, какие роли выбрали игроки.

- **Эмоциональное открытие:** Прометид должен почувствовать, каково это - любить другое существо, чувствовать гнев (не Муку, а естественные психологические позывы), оплакивать друга и т.д.

- **Интеллектуальное открытие:** Прометид должен что-либо узнать о человеческой психологии, например - о философии, религии, политике, налогах и т.д.

- **Ситуативное открытие:** Выражаясь образно, Прометид должен пройти версту в чужих башмаках. Он должен узнать, каково это - работать не покладая рук, чтобы накормить близких, познать рабский труд ради выживания (или спасения своего лица), пойти на компромисс, необходимый для настоящего лидера, бросить других на произвол судьбы ради достижения эгоистичных целей и т.д.

- **Убийство:** Прометид может понять смерть лишь тогда, когда он становится её причиной, намеренно или случайно (как в случае с маленькой девочкой во "Франкенштейне"). Веха считается завершённой только в том случае, если человек не способен возродиться; Прометид должен убить жертву так, чтобы она не смогла вернуться назад (хотя создание Прометида из трупа жертвы возвращает назад отнюдь не усопшего).

- **Героизм или подлость:** Прометид должен чем-то пожертвовать ради спасения окружающих. И напротив, он может отказаться поступить так в нужный час в попытке увидеть, что происходит, когда герои не успевают на помощь другим.

- **Творение:** Акт создания нового Прометида. Если Рассказчик не запланировал другой фундаментальной вехи для персонажа, то подобный акт должен стать ключевым в судьбе каждого Прометида. Нет лучшего способа понять процесс трансформации и его условия, чем провести его самостоятельно. В случае с некоторыми Прометидами для успешного завершения вехи может потребоваться период воспитания своего потомка - или его уничтожение! - в то время как другие могут получить возможность бросить их сразу после создания (что, между тем, может также стать вехой для некоторых персонажей).

- **Путь Очищения:** Одной из величайших составляющих Паломничества (на которой Рассказчик может основывать колоссальную часть работы при составлении вех) становится сознательный выбор протагониста в отношении философии и перспектив своего развития. Этот выбор может принимать множество форм. Веха может потребовать простого использования Трансмутаций своего Пути Очищения для того, чтобы вызвать важные или продолжительные изменения в жизни протагониста. И в то же время она может потребовать чего-нибудь абстрактного, вроде следования архетипу своей философии. Практик Аурума может получить веху “Поселись в шумном кондоминиуме вместо того, чтобы жить среди членов своры”. Рептилия может столкнуться с требованием причинить смертному жуткую боль, чтобы найти различие между подлинными страданиями человека и иллюзией страдания, которую вызывает у Прометидов Азот. В сущности, выбор Путей Очищения и их смена могут составить добрую половину классических вех. Это вовсе не означает, что любой выбор, сделанный персонажем при взаимодействии с Путём Очищения, может привести к выполнению вехи. Равным образом, простое использование сопряжённых Трансмутаций не гарантирует завершения вехи. Рассказчик должен сделать Путь Очищения и его Трансмутации важными для игры, однако он не обязан превращать их в полноценные цели протагониста. Трансмутации и Пути Очищения - всего лишь средства для продвижения, хотя их влияние на персонажа трудно переоценить. Задача вех - отражать значение этих явлений в жизни протагониста.

Сколько?

Мысленно принимая решение, какое количество вех приписать каждому персонажу, учитывайте масштаб хроники. Лучшим решением будет запланировать длину хроники в сессиях или месяцах, которые вы проведёте в качестве Рассказчика, а затем понизить это число на 20%.

Печальная истина заключается в том, что жизненные обстоятельства постоянно вмешиваются в игровой процесс, и, скорее всего, вам будет трудно каждую сессию собирать за игровым столом всех участников. Это не преуменьшает ваших талантов или сплочённости вашего коллектива - это просто известный факт. Увы, уникальная структура игр по сеттингу **Прометид** куда болезненнее переживает прерывание игровой целостности, нежели другие сеттинги Мира Тьмы. Если история останавливается в других играх, ничего страшного не происходит: просто игроки так и не побывают в новых событиях, как это происходит с героями отменённого телесериала. Однако эта игра требует от игроков вложения таких усилий в развитие истории и протагонистов, что иногда лучше стиснуть зубы и рассказать короткую историю, чем оставлять без внятной развязки судьбы четырёх (или даже больше) героев.

Говоря откровенно, не всегда стоит из-за этого расстраиваться. Классическая литературная традиция основана на экономии слов. Итоговый вариант литературных рукописей практически всегда оказывается на 10 или 20 процентов короче первоначального. Избыток оказывается просто выброшен за ненадобностью, зато на ключевых событиях истории делается ещё больший акцент. То же самое предстоит и вам:

запланируйте и запишите историю, основываясь на стремлении к самому оптимальному результату.

Но сколько же вех, учитывая всё сказанное, следует приписать каждому персонажу для проведения интересной хроники? Хроника средней длины требует всего одной или двух вех за каждое очко Азота, которым обладает персонаж. Таким образом, рост Азота во многом определяется количеством Витриоли, которую он получает благодаря прохождению вех. Равным образом, он зависит от того, какое количество Витриоли он вкладывает непосредственно в повышение Азота. Протагонист, заработавший большое количество Витриоли, однако решивший вложить её в Трансмутации, повышает Азот куда медленнее, чем тот, кто посвящает больше времени распалению Внутреннего огня. И это играет немалую роль в судьбе Прометида. Созданный, отложивший развитие своего Азота, обрекает себя на более долгий путь к самореализации. Хроника, повествующая о таких персонажах, потребует семь или даже восемь месяцев (при условии, что игроки будут собираться раз в две недели), чтобы протагонисты достигли желаемого.

И напротив, короткая хроника, рассчитанная всего на три-четыре месяца игры (при том же условии, что игроки будут собираться раз в две недели), потребует от пяти до восьми вех для каждого персонажа. Рассказчику следует подумать о том, что для успешного завершения хроники ему придётся вознаграждать персонажей немного большим количеством опыта и Витриоли, чем при обычных условиях. Это дань, которую необходимо заплатить сокращённому графику проведения игр. События в такой хронике происходят быстрее и либо повествуют о более универсальных вещах, либо представляют собой сразу очень большие отрезки жизни протагонистов. Такая хроника либо изображает события в общих чертах, либо повествует о событиях меньшего масштаба, тем самым уменьшая значимость происходящего. Иными словами, если бы вы запланировали хронику по *Франкенштейну* Мэри Шелли, то короткая хроника имела бы больше общего с экранизацией, чем с самой книгой.

В долгой хронике игроки уделяют гораздо больше времени разработке протагонистов и обсуждению ответственности за свои деяния. В таких хрониках количество вех может быть напрямую привязано к уровню Азота. Скорее всего, Рассказчик сразу придумает множество вех, хотя тщательной проработки потребует только треть из них. Остальные вехи - порядка 20 или 25 - появятся сами по мере того, как история будет развиваться, а персонажи - приобретать большую глубину. Для лучшего понимания можете вообразить себе, что “Франкенштейн” был трилогией, каждый том которой занимал по восемьсот страниц. Предупреждаем: этот материал рассчитан на тщательную проработку. События хроники должны вызывать интерес к внутренним метаниям персонажей. Сюжетные повороты должны быть обширными и замысловатыми. Они не рассчитаны на обычных слушателей - их место должна занять целая группа преданных игроков, которые хотят почувствовать себя причастными к игровым событиям и эмоциям своих персонажей. Помните, что мы говорили о запланированной длине хроники. Большинство людей не играют в игры такой длины - и это прекрасно. Но если вы ставите перед собой великие цели, возьмите бразды сюжета в свои руки и воплотите в жизнь всё, что задумали.

Не забывайте, что персонажам не следует делать броски на обретение Смертности до того, как Рассказчик признает их Паломничество завершённым. И хотя, разумеется, вы имеете право позволить игроку сделать предварительный бросок (закрыв глаза на незавершённые вехи), полный отказ от заявленных ранее вех сослужит дурную службу как хронике, так и образам персонажей. Долгая хроника, завершившаяся слишком рано, оставляет неприятное впечатление, что персонажи так и не осознали своей истинной сущности перед Возрождением. В то же время короткая хроника, продолжительность которой давно уже перевалила за назначенную отметку, практически неизбежно производит впечатление, будто игроки толкут воду в ступе или, напротив, медленно волочатся к заранее предопределённому финалу. А потому важно придерживаться именно того количества вех, которое вы задумали перед началом истории.

Пропущенные вехи

Иногда персонажу просто не удаётся выполнить ту задачу, которую запланировал для него Рассказчик. А иногда он не только проваливает попытку завершить веху, но и занимает противоположную сторону в конфликте, простив того, кого он должен был уничтожить, или обрушив гнев на окружающих там, где Рассказчик ожидал проявления сострадания. В таких ситуациях от Рассказчика требуется готовность импровизировать.

Во втором случае – если персонаж провалил веху – Рассказчик имеет право принять новое решение. Если персонаж устроил побоище на ровном месте – что ж, это было не лучшее, что он мог предпринять. В конце концов, благими намерениями вымощена дорога в ад. Однако если Рассказчик считает, что персонаж мог научиться чему-либо благодаря совершённым поступкам, он может и наградить его несколькими очками Витриоли. Если же персонаж действительно извлёк из проваленной вехи урок, Рассказчик имеет право наградить его половиной запланированной награды.

Рассказчику следует интерпретировать вехи по-разному и подходить к таким ситуациям с осторожностью – в частности, принимая взгляды самих игроков. Не забывайте, что суть вехи остаётся загадкой для игрока до тех пор, пока она не будет выполнена. А потому было бы просто несправедливо наказывать игрока за то, что он действует вопреки соглашению, которое он никогда не заключал и которое он вообще способен понять лишь тогда, когда выполнит изрядную долю его условий. Более того, сам Рассказчик может сделать неправильный вывод касательно желаний своего игрока. Откровенно говоря, он запросто может вести историю к тому итогу, который хочет увидеть он сам, забывая об удовольствии игрока. Он может руководствоваться устаревшими игровыми сведениями, а может попросту спутать веху одного игрока с вехой другого. Поэтому Рассказчикам следует прислушиваться к своим игрокам. Не позволяйте им выключать у вас награду за вехи, которые они действительно провалили, однако внимательно выслушайте их, если у них есть убедительные аргументы в защиту собственных действий.

Если персонаж так и не получил полноценной возможности пройти веху, Рассказчику следует вернуться к своим заметкам и переработать систему вех. К тому же, не забывайте, что некоторые вехи кажутся неуместными в тех или иных ситуациях, и принуждение персонажей к их прохождению может только испортить впечатление от истории. Поэтому старайтесь вовремя вносить необходимые корректировки в запланированные ситуации и сохраняйте заданный темп. Никто даже не узнает, что вы что-то поменяли, поскольку игроки не имеют возможности разгадать веху раньше, чем они примутся за её выполнение.

Персонаж должен пострадать только в том случае, если он действительно провалил веху. Такой подход может показаться суровым, особенно в свете того, что игроки не знают своих вех и одновременно должны пройти их все для обретения Смертности, однако не стоит рассматривать провал вехи как катастрофу. Само собой, если персонаж сделал неправильный шаг, не успел завершить задание или даже сознательно сформировал препятствия, из-за которых сорвались его дальнейшие попытки окончить веху (а также если игрок начал действовать вопреки своей роли), веха считается утраченной навсегда. Никто и не говорил, что каждому Созданному суждено завершить Паломничество или что оно будет простым путешествием из одного пункта в другой. Однако Рассказчикам следует быть как можно более аккуратными с таким приговором.

Сам факт повествования об этих персонажах говорит о том, что главным героям уготовано нечто особенное. У вас нет задачи рассказывать историю о невзрачной компании монстров в стилистике “Франкенштейна”. Вы должны сосредоточиться на самых ярких среди них. Более того, ни один провал на пути Паломничества не означает, что персонаж никогда не достигнет Смертности. Ошибки делают все, и данная игра посвящена как раз таким сложным, неоднозначным историям.

Разумеется, если персонаж начинает проваливать вехи одну за другой, возможно, искусственная жизнь оказывается для него слишком тяжёлым бременем. Однако до тех пор, пока вы не убедитесь, что проблема в игроке, а не персонаже, вы можете создавать красочные и эмоциональные ситуации как раз при помощи таких “обречённых” протагонистов. Подобные персонажи могут стать антигероями, проклятыми на постоянные неудачи, однако способными подвести к Новому Рассвету других Прометидов.

Также не забывайте, что персонаж, прошедший своё Паломничество до конца, но проваливший последнее испытание, должен пройти дополнительное количество вех, равное 10 - *Человечность* протагониста. Подробнее этот момент рассмотрен на стр. 195-197.

Обретение Лапис Философорум:

Смертность

Этот раздел описывает систему, позволяющую Прометиду стать смертным. Специфику каждой стадии этого процесса Рассказчик определяет, основываясь на характере текущей хроники – тем не менее, эта система служит основой для справедливости использования игровых правил. Она обеспечивает игрокам уверенность в том, что развитие их персонажей находится не только в руках Рассказчика. Кроме того, благодаря этой системе даже начинающий Рассказчик получит более-менее чёткое представление о том, как ему следует проводить игру. Другими словами, данный раздел описывает *структуру* операции по обретению Смертности, в то время как *содержание* самого Паломничества определяет Рассказчик.

Испытание

Любой Прометид жаждет стать полноценным живым существом или человеком, по меньшей мере – отчасти. Это стремление отличает Созданных от глубоко деформированных Пандорианцев и меньших, не столь самостоятельных, но всё же разумных машин. Сами Созданные называют это стремление Паломничеством, каждый шаг по тропе которого иногда описывается как “распадение Азота”. С внеигровой точки зрения Паломничество может рассматриваться как путешествие мифического героя или даже буквальный принцип, провозглашающий, что персонаж + конфликт = развязка. Вне зависимости от того, как на это смотрят отдельные игроки и Рассказчики, суть Паломничества остаётся *raison d'être*⁸ всякого Прометида. Это единственная причина, по которой вы и ваши друзья играете в эту игру.

С точки зрения игромеханики процесс обретения Смертности аналогичен схеме последовательных операций, чередой сюжетных поворотов или регулярным повышением уровня. Каждая завершённая веха и каждый пройденный квест раскрывает потенциал, дремлющий или сокрытый в каждом из Созданных. Именно последнее качество позволяет самим Прометидам описывать этот процесс как распадение Азота. Каждый шаг по тропе Паломничества высвобождает трансформативные силы Божественного огня. Что важнее всего, каждую веху Паломничества создаёт Рассказчик.

Прохождение вех награждается особой разновидностью очков опыта, известной как Витриоль. Тем не менее, эти очки должны быть вложены в характеристики, принадлежащие исключительно Прометидам: Азот, Дарования, Человечность и Трансмутации. Если игрок не успевает вложить их в развитие персонажа в пределах недели (внутриигрового времени), Витриоль может быть похищена Пандорианцами. Если они действительно смогут её украсть, Витриоль станет доступна для распределения им самим (как описано на стр. 222-224). Что ещё хуже, другие Созданные также способны высасывать этот нереализованный потенциал из других Прометидов в ходе чудовищного

⁸ От франц. “смысл существования”.

ритуала, известного как *лакуна* (подробные сведения о лакунах можно найти на стр. 199-200).

Главная цель Витриоли – развитие Прометида, его постепенная трансформация из машины в живое, мыслящее и чувствующее существо. Как только персонаж преодолевает задуманную Рассказчиком череду вех, он сможет попробовать трансформировать себя в смертного благодаря выполнению уникальной задачи или особого ритуала. В случае успеха он становится человеком (он “побеждает” в этой игре!) В случае неудачи он должен совершить череду актов раскаяния, самоосмысления и развития либо повысить Азот перед повторной попыткой стать человеком.

Система

В целом, система преобразования Прометида в смертного чрезвычайно проста. Завершив Паломничество (с одобрения Рассказчика), игрок делает бросок на Человечность. Эта проверка может получить соответствующие модификаторы. Если игрок получает хотя бы один успех, Прометид завершает последнюю стадию своего кризалиса, превращаясь в живое человеческое существо. *Это простой бросок, и значение имеют только успех и провал.* Ни полный провал, ни исключительный успех не влияют на результат этой проверки (хотя они учитываются при броске Азота, в ходе которого игрок пытается выяснить, будет ли помнить его персонаж о своей жизни до Возрождения).

Игрокам может показаться странным, что такой важный, глубоко тематический момент решается простым броском дайсов, однако это не совсем верная точка зрения. Прежде чем игрок вообще получит возможность сделать бросок, Прометид обязан пройти колоссальные испытания на пути своего Паломничества. Ему приходится разрешить далеко не одну веху в попытке понять, кто он такой и куда указывает его нравственный компас. Проверка осуществляется уже после того, как подходит к концу кульминация текущей истории. Она становится приговором, который увенчивает финал рассказа. Если персонаж не закончил Паломничество, он вообще не имеет возможности сделать этот бросок. Ни один Прометид не может просто решить: “Вы знаете, я хотел бы стать человеком *сейчас*”. Проверка становится вратами, к которым персонаж ещё должен найти дорогу. Прежде чем он сможет постучаться в них, ему нужно пройти этот путь от начала и до конца.

Однако бросок несёт и определённую символическую нагрузку, которая обуславливает его присутствие в игре. В обратном случае превращение в смертного могло бы автоматически следовать за окончанием последней вехи. Этот бросок отражает прихотливость судьбы, волю тех непостижимых метафизических сил, которые вообще позволили демиургу создать Прометида. Он символизирует чистоту духовного пламени и стабильность Человечности персонажа в момент проверки – а равным образом, и обретение полноценности или углубление искажённости его личности.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+1	Персонаж понимает, зачем его создал творец
+1	Персонаж участвует в своре, скреплённой Печатью
+1	Азот персонажа равен 5-7
+2	Азот персонажа равен 8 или выше
+2	У персонажа есть хотя бы один смертный родственник или другая активная связь с миром людей
-1	Персонаж погружался в пустоши в пределах последнего года (штраф не складывается с нижеописанным модификатором за погружение в пустоши в пределах месяца)
-1	За каждое умеренное отклонение, от которого персонаж страдает в момент проверки (штрафы за каждое отклонение складываются)

- 2 Персонаж погружался в пустоши в пределах последнего месяца (штраф не складывается с вышеописанным модификатором за погружение в пустоши в пределах года)
- 2 За каждое тяжёлое отклонение, от которого персонаж страдает в момент проверки (штрафы за каждое отклонение складываются)
- 2 У персонажа есть хотя бы один смертный родственник, друг или близкий знакомый, который способен взаимодействовать со сверхъестественным миром или является его частью (например, оборотень или “подлинный” экстрасенс), не считая других Прометидов
- 3 Персонаж пребывал в состоянии Муки или Флюкса в пределах месяца
- 5 В пределах года персонаж проводил ритуал лакуны

Не забывайте, что это только примерный список модификаторов. Рассказчики, дошедшие в своих историях до того момента, когда персонажи получают возможность стать смертными, могут применять любые подходящие модификаторы, отражая тем самым усердность и искренность протагонистов на всём протяжении Паломничества. Тем не менее, модификаторы не должны предопределять исход всей проверки. Персонаж должен иметь возможность успешно закончить Паломничество, даже если оно и не было идеальным. В сущности, “идеальных” Паломничеств не существует в природе, поскольку любой Прометид учится на своих ошибках.

Персонаж не способен вкладывать Волю в осуществление этой проверки.

Провал

Если бросок на обретение Смертности оканчивается провалом, Прометид забирается на вершину метафизической горы, вдыхает разреженный воздух и... ничего не происходит. Никакого прозрения. Никакого метафизического просветления. Никакого духовного или сверхъестественного перерождения. Некоторые Прометиды рассказывают, что сорвавшаяся попытка увидеть Новый Рассвет приводит к тому, что в течение непродолжительного времени Пирос выбрасывает языки холодного пламени, словно превращаясь в маленькое чёрное солнце. Отсутствие результата – более чем достаточное наказание для Прометида, не нашедшего в себе сил совершить этот последний рывок к трансцендентности.

С точки зрения игромеханики персонаж, проваливший бросок на обретение Смертности, должен понизить значение Азота, а затем вернуть его на прежний (или более высокий) уровень, прежде чем повторять операцию. Он понижает эту характеристику на 1 или больше, после чего повышает её вновь на 1 или больше (методику погружения в пустоши можно найти на стр. 207-208). Кроме того, персонаж обязан пройти дополнительное количество вех, равное 10 – *его Человечность* (на момент совершения броска). А потому Рассказчику следует запланировать или хотя бы наметить несколько дополнительных вех на случай такого провала.

Успех

Как только Прометид становится смертным, он обретает все человеческие черты. Чудовище достигает золотого часа Авроры, восхода алхимического солнца. Сами Созданные называют этих редких благословенных смертных Искуплёнными. Это достижение не наделяет протагониста какими-либо трансцендентальными или сверхъестественными способностями; он становится смертным и не обладает никакими особыми преимуществами. Превращение Прометида в смертного представляет собой совершенно естественное разрешение истории, первостепенную цель всякого Созданного.

По достижении смертной сущности персонаж утрачивает характеристику Человечности, заменяя её Нравственностью, поскольку его попытка следовать

человеческому морально-этическому кодексу увенчивается успехом. Он сохраняет практически все остальные характеристики, не считая Азота, Пироса, Трансмутаций и других сверхъестественных качеств.

Исключением становятся характеристики, достигшие сверхчеловеческого показателя (выше пяти). Они сохраняются, хотя персонаж и не может вкладывать очки опыта в их дальнейшее развитие.

Атаноры: подготовка к Смертности

Некоторые Прометиды решают сформировать особую разновидность Азота, именуемую Атанором, - печь, расположенную в их телах с целью накопления Витриоли и “изготовления” уникальных качеств и характеристик. Формирование Атанора вызывает настолько глубокие изменения в сущности Прометида, что эти качества сохраняются даже в смертной жизни.

Более подробная информация о создании Атаноров представлена на стр. 260-265.

Игрок делает последний бросок на Азот, используя в качестве запаса дайсов тот показатель Азота, которым протагонист обладал до преобразования в смертного. Эта проверка определяет, насколько точно он помнит свою предыдущую жизнь. Он может забыть её, зафиксировать в форме размытых воспоминаний или запомнить с удивительной точностью.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-5	В пределах года протагонист проводил ритуал лакуны
-3	В пределах месяца Прометид контактировал со сверхъестественными созданиями (не считая других Прометидов)
-3	В пределах месяца Прометид погружался в пустоши
-3	В пределах месяца персонаж использовал Трансмутации или другие сверхъестественные способности
-2	В пределах месяца персонаж пребывал в состоянии Муки или Флюкса
-1	Персонаж контактировал с другими сверхъестественными созданиями (за исключением Прометидов) в пределах последнего года.
-1	В пределах года персонаж погружался в пустоши
+1	Персонаж следовал своему Пороку и/или Добродетели в пределах недели (бонус не складывается).

Результаты броска

Персонаж не способен вкладывать Волю в этот бросок.

Полный провал: Персонаж ничего не помнит о своём существовании в качестве Прометида, что оставляет значительные пробелы в его памяти и подрывает его представление о самом себе. Впрочем, иногда его воспоминания просто накладываются друг на друга, смешиваются и искажаются, оставляя его сознание в раздробленном и потенциально шизофреническом состоянии. Рассказчик приписывает персонажу соответствующее отклонение. Если у протагониста ранее не было отклонений, оно должно быть умеренным. Если же у него было умеренное отклонение, нарушение операции по трансформации в смертного усугубляет его состояние, превращая умеренное отклонение в тяжёлое.

Провал: В целом воспоминания о существовании в качестве Прометида ускользают от персонажа, что неизбежно приводит к образованию пробелов в памяти, а также к неприятным социальным моментам (“Что значит, ты не помнишь, как звали твоих

родителей?») Это никак не отражается на характеристиках персонажа, однако Рассказчику следует подумать над тем, как это повлияет на личность бывшего Прометида и его новую жизнь. Спустя один месяц игрок повторяет бросок со штрафом -1 в попытке увидеть, в каком направлении движется его умственное состояние. Подобные штрафы накапливаются с каждым месяцем. Например, если игрок делает уже третий бросок на восстановление воспоминаний своего персонажа о предыдущей жизни, он вычитает из общего запаса три дайса.

Успех: Персонаж помнит свою предыдущую жизнь и выходит из процесса кризалиса хорошо сформированным индивидом... по крайней мере, насколько ему позволяет его Нравственность (бывшая Человечность) и накопленные отклонения. Разумеется, этот результат не предполагает формирования ложных воспоминаний о счастливом детстве, воспитании детей и других приятных бытовых ситуациях, а потому опытный Искуплённый постарается избегать дотошных расспросов и упоминаний о событиях прошлого, которые могут напугать или просто встревожить “нормальных” людей, с которыми ему приходится контактировать в новой жизни. Обратите внимание, что в случае успеха при попытке сохранить воспоминания персонаж не должен повторять эту проверку из месяца в месяц.

Исключительный успех: Персонаж сохраняет не только все свои воспоминания об опыте предыдущей жизни, но и *слабую связь* со сверхъестественным миром. Протагонист получает все преимущества обычного успеха, однако при этом ещё и приобретает иммунитет к Отторжению (см. стр. 167-173) и Лунатизму, который продуцируют оборотни (см. стр. 175-178 книги **Werewolf: The Forsaken**), а также считается Лунатиком⁹ при столкновении с магией Пробуждённых (см. стр. 334 книги **Mage: The Awakening**). Опять же, обратите внимание, что в случае исключительного успеха протагонист не должен повторять эту проверку из месяца в месяц.

Эпилог

Даже когда Прометид достигает Нового Рассвета, это не всегда означает конец игры. Игроку может понравиться мысль о поддержании контактов со старой сворой, или же перерождённый персонаж может обнаружить, что у него остались незаконченные дела в тенях Мира Тьмы.

Даже будучи смертным, персонаж сохраняет в себе искру Пироса. Неудивительно, что такой персонаж может быть Обращён или Пробуждён. В этом случае искра Пироса погасает под давлением Обращения или преобразуется в ходе Пробуждения. Вампиры и маги, происходящие из числа таких Искуплённых, совершенно нормальны для своего вида существ. Они не получают никаких дополнительных преимуществ за то, что некогда были Прометидами. Тем не менее, будьте внимательны, когда допускаете подобные изменения в своей хронике. Весь драматический потенциал игры сфокусирован на стремлении персонажей к обретению Смертности. Их превращение в магов или вампиров по причине одной лишь “оригинальности” такой трансформации может снизить весь эффект от достижения Возрождения, если только вы не найдёте грамотного подхода к такой ситуации.

Если персонаж, достигший Нового Рассвета, оказывается убит, он встречает полную и окончательную смерть. Тем не менее, искра Пироса всё ещё теплится где-то внутри него подобно угасающему угольку. Если другой Прометид раздует эту искру, покойник вернётся к жизни: “смертный” вновь станет Прометидом. Созданный, распаляющий это пламя, проходит через стандартный ритуал конструирования нового Прометида. Если он ошибается, то из тела мёртвого Искуплённого вполне может сформироваться Пандорианец. Реанимированный Прометид, как правило, с ненавистью встречает своего воскресителя, поскольку тот помешал ему обрести ту загадочную награду, которая ждала

⁹ В оригинале *Sleepwalker*.

его человеческую душу после смерти. Разумеется, если погибший Искуплённый успел пройти Обращение или Пробуждение, он встречает Окончательную Смерть.

Витриоль

Как и другие обитатели Мира Тьмы, в ходе своих приключений и неудач Прометиды зарабатывают очки опыта – с одним значительным исключением. Поиски и испытания Прометидов направлены на развитие Внутреннего огня и достижение высшей цели, а в идеальном случае – на формирование их представления о самих себе. Когда Прометид раскрывает секреты пути к самореализации, обретению личности и пониманию смертного общества, он получает особый тип опыта, именуемый Витриолем.

С точки зрения алхимии термин “Витриоль” соответствует философскому камню, посреднику между преобразующимися веществами. В глазах Прометидов, Витриоль жизненно необходима для достижения Авроры – души. В сущности, далеко не все Созданные вообще видят разницу между Авророй как полноценной душой и Авророй как воплощением “занимающегося рассвета”, то есть алхимического преобразования в человека. И в этом кроется одна из самых непостижимых загадок Созданных, поскольку Прометиды должны понять, что называется душой, прежде чем они смогут ей завладеть.

Подобно другим обитателям Мира Тьмы, Прометиды получают и обычные очки опыта, как это было описано на стр. 216-217 **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, эти очки не отражают исследования и постижения Прометидом личностных взаимоотношений с окружающими в ходе игры. Вместо этого стандартные очки опыта отражают саморазвитие персонажа, его специализацию на тех или иных сферах деятельности, совершенствовании навыков и познаний, а также культивирование социальных контактов. Протагонисты вкладывают очки опыта как в развитие существующих характеристик, так и в приобретение новых.

Как бы то ни было, с окончанием каждой истории или главы Рассказчику следует награждать игроков небольшим количеством Витриоли, поскольку она позволяет им отражать прогресс своих персонажей на дороге Паломничества. Эти очки абсолютно аналогичны стандартному опыту за тем исключением, что их можно вкладывать только в развитие или приобретение характеристик, принадлежащих исключительно Прометидам: то есть в Азот, Дарования, Человечность и Трансмутации.

Распределение Витриоли

Витриоль может вырабатываться в результате самых разных событий Паломничества, например:

- Когда персонаж выполняет одну из задач, предназначенных для него Рассказчиком, он получает очки Витриоли вдобавок к любым стандартным очкам опыта, которые он и его товарищи получают по окончании сессии. Объём Витриоли зависит от сложности и длительности самой вехи. Подробнее стоимость вех описана на стр. 191.
- Витриоль может вырабатываться при постижении персонажем фундаментальных принципов взаимодействия Прометидов с миром. Эта награда зависит от глубины предыстории персонажа, а также от количества времени, которое прошло с момента его пробуждения. Некоторые события приносят гораздо больше очков Витриоли молодым Прометидам, нежели их бывалым товарищам, поскольку считается, что последние уже кое-что знают о мире Созданных.

Например, персонаж, впервые прочувствовавший всю губительность пламени для Прометидов на собственной шкуре, получает намного больше очков Витриоли, чем Прометид, который провёл на тропе Паломничества уже несколько лет (если последний вообще что-нибудь получает). Другим хорошим примером может служить первое столкновение с последствиями Отторжения или нестабильностью Флюкса.

- Если участник своры, скреплённой алхимическим договором, поможет товарищу разобраться в одной из его вех, эта помощь может принести ему очко Витриоли. Если он

сыграл важнейшую роль в выполнении чужой вехи – и испытуемый просто не смог бы пройти её без поддержки протагониста, - он может получить два или более очков Витриоли. Примером такой поддержки может служить помощь в спасении утопающего ребёнка в том случае, если веха его товарища построена на самопожертвовании и сострадании.

- Если персонажу удаётся узнать, зачем создатель вдохнул в него жизнь, открытие может принести ему от одного до трёх очков Витриоли в зависимости от важности этого понимания для Паломничества персонажа. Если создатель просто хотел разделить с кем-нибудь своё одиночество, это может принести лишь одно очко Витриоли. Если при этом Паломничество самого персонажа включает понимание важности окружающих и наличия коллектива для постижения своей сущности, это открытие может наделить его двумя или даже большим количеством очков Витриоли.

- Персонаж может получить очко Витриоли, столкнувшись с загадочным сверхъестественным феноменом и разгадав его или приняв участие в его исследовании. Примером такой ситуации может служить отслеживание истоков Пандорианской активности новичком, который едва-едва освоился со своей жизнью в качестве Прометида, или формирование своры с попытками разобраться без посторонней помощи в том, как она воздействует на Муку и Отторжение. Другим примером может стать понимание того факта, что Прометиды разделяют ночной мир с другими таинственными существами, или обнаружение скрытых сил, манипулирующих местной колдовской кликой. Каждый раз Прометид должен узнавать что-то новое. Иными словами, он не может получать по очку Витриоли просто за каждую встречу с местными магами.

- Персонаж может получить очко Витриоли, узнав какой-нибудь факт о сверхъестественном мире. Так, он может обнаружить существование привидений и попытаться разобраться в их сущности, узнать, что оборотни не заражают смертных “ликантропией” при помощи укуса, понять, что вампиры не боятся бегущей воды и спокойно входят в дома без приглашения, а маги полагаются на глубоко специфическую и регламентированную форму чародейства. Такая награда за “первооткрывательство” чаще всего выдаётся единожды за каждый тип исследования, проведённого персонажем. Как только Прометид понимает, что оборотни не кусают окружающих для пополнения своих рядов, он может без труда догадаться, что и другие мифы наподобие трансформации в волка только под полной луной следует принимать со значительной долей скепсиса. Тем не менее, позже, когда персонаж узнаёт, что некоторые мифы ближе к действительности, чем другие (например, когда он сам убеждается в восприимчивости оборотней к серебру), он может и получить дополнительное очко Витриоли. Кроме того, дальнейшее исследование принципов, по которым работает общество оборотней, также может принести персонажу очко Витриоли (особенно если это исследование будет созвучно теме истории или планам Рассказчика).

- Персонаж получает очко Витриоли после решения сверхъестественного кризиса (вероятно, попутно пролив свет на кое-какие загадки Мира Тьмы, как это было описано выше). Примером может служить расследование серии инцидентов, которые местные полицейские называют “вспышкой убийств с обезображиванием трупов”, однако которые в действительности являются следствием попытки здешнего Прометида собрать материал для создания потомка.

- Персонаж обязательно получает очки Витриоли в том случае, если прохождение вехи апеллирует к его Добродетели или Пороку. Это не означает, что всякое потакание этим качествам наделяет Созданного Витриолью. Подобное удовлетворение своих моральных стремлений приносит свои бонусы в форме восстановления Воли. Тем не менее, если ход вехи определяется взаимодействием персонажа с Пороком или Добродетелью, подобная веха приобретает особое значение для личности персонажа, поскольку она гарантирует, что протагонист примет событие особенно близко к сердцу

или извлечёт из него максимальную пользу. Подробнее веги рассматриваются на стр. 190-194.

Не забывайте, что Витриоль назначается *в дополнение* к стандартному опыту, который персонаж получает в ходе истории. Рассказчику не следует воздерживаться от распределения той или иной категории очков опыта из опасения, что они будут мешать друг другу. Витриоль служит для отражения тех уникальных переживаний, которые чувствуют персонажи, разгадывая тайну своей искусственной жизни. Учитывая, что она может распределяться только между Азотом и Человечностью либо использоваться для приобретения Дарований и Трансмутаций, не нужно бояться, что она нарушит баланс истории, даже если в хронике у вас действуют персонажи из других сеттингов Мира Тьмы, не получающие означенных преимуществ. Коль скоро протагонисты в этой игре создаются с единой целью и движутся также к единой цели, Витриоль награждает их сугубо тематическими бонусами.

Стоит заметить, что игроки не должны рассчитывать на получение Витриоли в ходе тех или иных действий. Только Рассказчик имеет право наделить Созданного Витриолью, хотя и предполагается, что он будет распределять её щедрой рукой. Витриоль служит очередным инструментом для вдохновения игроков на внимательное изучение своих персонажей и активное участие в эмоциональных аспектах игры. Она отражает моменты прозрения, украшая переживания персонажа в отношении его монструозной и рукотворной природы. Витриоль следует рассматривать как награду, которую получает бездушная машина, когда она начинает чувствовать человеческие эмоции, приближаясь к моменту преобразования из алхимического творения в полноценную личность. Она воплощает не только стремления Прометида, но и удовлетворение, которое он чувствует при достижении поставленных целей. Рассказчикам следует распределять Витриоль охотно, хотя её и нельзя раздавать просто так. Персонаж должен заслужить её и очистить при помощи личного опыта - подобно тому, как дистиллируется эликсир из сырых компонентов.

Лакуны

В глазах голодных Пандорианцев и некоторых чудовищных Прометидов, Витриоль представляет собой награду, которую можно не только заслужить, но и отобрать. Витриоль, которую Прометид не успел потратить сразу по приобретении (то есть которая остаётся на листе персонажа дольше недели внутриигрового времени) становится призом для окружающих. Она доступна для каждого, кто осмелится её отнять. Похищение Витриоли требует проведения ритуала, известного как *лакуна*, поскольку его эффект оставляет самые настоящие отверстия в осушённом колодце переживаний Созданного.

Витриоль, похищенная таким способом, становится едикой и жгучей. Она представляет собой раскалённую плазму, вырванную из сопротивляющегося тела жертвы. Эта субстанция, извлечённая из Прометида, может наполнить свежей энергией как способности Пандорианцев, так и потенциал других Созданных. Пандорианцы используют её на развитие тех же характеристик, в которые они вкладывают и самостоятельно заработанную Витриоль. В качестве альтернативной возможности они могут использовать её как замену Пиросу, очко за очко, хотя этот “Витриолический Пирос” не ограничен стандартным лимитом Пироса за раунд. При желании Пандорианец может высвободить накопленную Витриоль ослепительным вихрем Пироса. Подробнее взаимодействие этих существ с Витриолью описано на стр. 198-199.

Прометид, отобравший очки Витриоли у жертвы, не обязан распределять их на месте и даже вкладывать их в те же характеристики, которые планировал развить их законный владелец. Тем не менее, если он не потратит их в пределах недели, он сам может стать жертвой лакуны.

Даже попытка провести этот ритуал считается среди Прометидов страшным грехом. Это жуткое, омерзительное преступление, не оставляющее жертве ни малейшего шанса

перенести его без жестокой травмы. Вне зависимости от успешности ритуала, сама попытка образовать лакуну в другом Прометиде приводит к *автоматическому* понижению Человечности ритуалиста на единицу. Обратите внимание, что Пандорианцы не обладают ни Нравственностью, ни Человечностью, а потому могут проводить ритуал безо всяких угрызений совести. Отчасти именно этим обусловлена их антагонистическая натура.

Для того чтобы осуществить лакуну, Пандорианец просто откусывает от Прометида кусочки плоти. Подробности этой ужасающей операции можно найти на стр. 199-200. Если за ритуал ответственен другой Созданный, этот процесс занимает гораздо больше времени и сил. Для начала похититель должен коснуться цели. При этом жертва должна быть лишена возможности сопротивляться: возможно, из-за верёвок, союзников похитителя, оглушения, сна или другого беззащитного состояния. Похититель проходит проверку Силы + Оккультизма, в буквальном смысле высасывая из жертвы субстанцию. Жертва сопротивляется броском Выносливости + Решительности. Ритуал занимает 10 минут. В сущности, он требует продолжительного действия, хотя и решается одним-единственным броском.

Лакуну ни в коем случае не следует рассматривать как инструмент или метод развития опытных Прометидов. Похищение Витриоли у других Прометидов существенно замедляет Паломничество похитителя. И хотя в природе не существует таких преступлений, которые навсегда лишили бы Прометида самой возможности обрести Смертность, лакуна невероятно близка к подобному ограничению. Два таких ритуала способны надолго застопорить нравственный прогресс Созданного на пути к обретению Смертности, если только от проведения ритуала не зависела его жизнь или если опыт осуществления лакуны не был одним из условий Паломничества. Три лакуны и более практически однозначно указывают на то, что персонаж не пытается стать человеком. Он достигает эгоистичного, хищнического состояния, которое значительно перевешивает даже самые явные и отчаянные попытки сойти за смертного.

Результаты броска

Полный провал: Жертва получает на 5+ успехов больше, чем похититель (обратите внимание, что это исключение из стандартных правил по проведению состязательных действий). Попытка лакуны не только проваливается, но и приводит к смещению мистических субстанций, которые вызывают алхимический дисбаланс в организме похитителя. До окончания сцены он получает штраф -2 к любым проверкам ввиду чудовищного нарушения темпераментов.

Провал: Жертва получает больше успехов, чем похититель. Последнему не удаётся извлечь Витриоль.

Успех: Похититель высасывает очки Витриоли, число которых равно успехам, полученным при броске. Уже в следующем раунде он может предпринять новую попытку лакуны, повторив тот же бросок (без дополнительного понижения Человечности). Разумеется, похититель не может забрать больше очков Витриоли, чем те, которыми располагает жертва.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом. Дополнительные успехи становятся наградой сами по себе.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+1	Жертва и похититель принадлежат к одному Наследию (что наделяет агрессора более точными сведениями относительно извлечения Витриоли).
+1	За каждое очко Азота похитителя, превышающее показатель Азота жертвы.
-1	За каждое очко Азота жертвы, превышающее показатель Азота похитителя.

Mysterium Conjunctionis: Повествование

Теперь, когда взаимодействие с вехами и результатом Паломничества - Возрождением - больше не вызывает вопросов, необходимо обратить внимание на “алхимические операции” по ведению самой игры.

Конфликт

За обсуждениями великих целей, трудностей и испытаний, которые ожидают каждого Созданного на пути к человечности, легко забыть о конфликте, который, в сущности, и лежит в основе его путешествия. Основные конфликты представлены четырьмя базовыми концепциями, каждая из которых обладает собственным отражением сеттинга. Эти конфликты хорошо служат как для создания интересных вех, так и для продвижения историй далее по сюжету.

Прометид против самого себя

Классическая внутренняя борьба, разожжённая внутренними сомнениями. Одним из хороших примеров такого конфликта является взаимодействие с Мукой: трудно отрицать, что погружение в Муку может стать интересной вехой для персонажа. Удобной основой для этого типа конфликта служит Порок персонажа, поскольку любой Прометид знает, что невзирая на проблемы, следующие за потаканием своей страсти, они значительно уступают вознаграждению, которое сулит удовлетворение Порока. Говоря менее техническим языком, Прометид оказывается перед нравственным или даже сугубо личным выбором, который ведёт к неоднозначному результату. Станет ли он бороться за свою любовь или решит избавить партнёра от неизбежных страданий и ужаса, которые сулит свидание смертного и Прометида? Жаждет ли он физического комфорта или неумолимо движется к философскому просветлению, которое поможет ему бороться с нравственными страданиями уже после обретения Смертности? Отклонения и Недостатки (описанные на стр. 217-219 **World of Darkness Rulebook**) также могут помочь в отражении такого конфликта. Всякий раз, когда персонаж должен сделать выбор, от которого зависит его судьба, Рассказчик может сделать акцент на внутреннем конфликте, поскольку Созданному приходится разбираться с последствиями такого выбора - даже если в конечном итоге подобный выбор приводит к возникновению нового конфликта.

Прометид против антагониста

Такая форма конфликта часто встречается и в других Повествовательных играх, причём раскрыть её зачастую бывает легче, чем остальные. Созданные враждуют с бесчисленным количеством врагов, и выбор противника для текущей истории может стать настоящим подарком Рассказчику. Свирепые Пандорианцы, непостижимые квашмалимы, хитрые Сентимани, конкурирующие своры, кровожадные вампиры, безумные маги, дикие оборотни и даже смертные с факелами в руках в любую минуту готовы встать на пути у протагонистов. Тем не менее, при использовании внешних угроз для продвижения истории необходимо соблюдать немалую осторожность. Если каждая сессия будет сводиться к преодолению физических преград и "сражениям с боссами" в конце истории, игроки очень быстро утратят интерес к хронике в силу того, что подобные события имеют мало общего с внутренними терзаниями и Паломничеством их персонажей. Идеальным решением будет использовать антагонистов для постановки новых вопросов и целей перед персонажами: например, свора может вступить в борьбу с враждебно настроенным Прометидом для того, чтобы освободить заложника из чувства сострадания, или может выступить против бесчеловечного квашмалима в попытке сохранить чистоту собственного Азота. Не нужно разбрасывать по сюжету непрерывную череду монстров, которых протагонистам придётся встречать только для того, чтобы повергать их в бою.

Прометид против общества

В случае с Прометидами общество становится превосходным источником для конфликтов, причём ни один из этих конфликтов нельзя завершить в ходе одной-единственной сессии. Будучи редкими и глубоко искусственными созданиями, Прометиды всё время чувствуют себя чужаками в пределах настоящих социальных структур. У них не было возможности получить воспитание, которое позволило бы им свободно жить среди простых смертных, а различия между их противоестественной сущностью и стандартными условиями человеческой жизни заставляют их чувствовать свою муку особенно остро. Понятие общества может включать и границы разрозненного коллектива самих Прометидов, поскольку Созданный вполне может вступить в разногласия с другими членами своего Пути Очищения или столкнуться с необходимостью работать над противоположными целями, которые могут преследовать члены временной своры. Конфликт с влиятельным наставником и его друзьями может закончиться куда более жёстким социальным противостоянием, нежели разногласия с одиночкой. И наконец, самым острым конфликтом может стать ситуация, в которой Прометиду придётся делать выбор между удовлетворением собственных желаний или страстей и нуждами окружающих его смертных.

Этот конфликт можно смело назвать одним из самых интересных и сложных в игре. Он редко оканчивается однозначной победой той или иной стороны. Куда чаще - во всяком случае, в глазах самих Созданных, - он приводит к хрупкому взаимопониманию. Персонаж может решить, что он поддержит группу "еретически" настроенных Прометидов, однако при этом отказаться вступать в борьбу со всем человечеством или даже одной смертной семьёй, субкультурой или правительственной организацией.

Прометид против природы

Это ещё одна сложная разновидность конфликта, которую зачастую бывает трудно ввести в историю. Тем не менее, при грамотном использовании именно этот конфликт может помочь Рассказчику провести незабываемую игру, далёкую от традиционных методов решения конфликтов. Прометид просто не сможет договориться с яростью пламени, как не сможет и забить до смерти ураган. То, как протагонист решает встретить бушующую природу, может рассказать о нём немало интересного. Бросается ли он в самое сердце бури? Ищет ли он укрытие? Просит ли помощи у других? Прибегает ли к собственному сверхъестественному потенциалу в попытке покорить саму природу? Решает ли он воспользоваться её богатством для укрепления или даже усовершенствования своей сущности подобно взаимодействию с электричеством?

Иногда силы природы могут включать в себя и сверхъестественные или паранормальные явления. В частности, духи часто рассматриваются как обитатели природного мира - и даже самые непостижимые и бесчеловечные среди них могут отражать удивительные силы природы.

Такие конфликты удобнее всего использовать в случае с Прометидами, решившими погрузиться в пустоши. Добровольный период отшельничества автоматически устраняет множество других конфликтов, однако это не означает, что Прометид может просто сбежать от проблем.

Основы истории

Теперь, когда нам известны конфликты, лежащие в основе существования Прометидов, самое время обратить внимание на истории, которые можно рассказать с их помощью. Ниже приведено лишь несколько примеров таких историй. Не забывайте, что это лишь общие идеи для проведения игр. Креативный Рассказчик всегда может объединить череду историй для того, чтобы сформировать непрерывную хронику с большим количеством тем и целей вместо того, чтобы раз за разом возвращаться к одному и тому же типу сюжетов.

Жестокая цена успеха: Персонажи узнают об алхимическом компоненте или мистическом артефакте, который может помочь Прометидам достичь Возрождения. По мере того как они продвигаются к этой цели, на их пути вспыхивают конфликты, направленные на борьбу персонажей с антагонистами и самой природой. Впоследствии эта борьба перетекает в настоящее противостояние, поскольку Созданные начинают выступать друг против друга и разрушать собственный коллектив в попытке определить, кто заслуживает права воспользоваться этим одноразовым артефактом и почему остальные должны предоставить ему подобную привилегию.

Пешки алхимика: Персонажи оказываются в рабстве у алхимика, который использует свои эликсиры или талисманы для того, чтобы подавлять их волю. Протагонисты вынуждены решать его личные проблемы, не утрачивая при этом собственных представлений о свободе, и в конечном счёте находят способ поставить на колени своего властного, но благородного повелителя.

Юные бунтари: Персонажи решают свергнуть "старую гвардию" - будь это их создатели, наставники, лидеры или кто-нибудь ещё. Социальные и антагонистические конфликты, порождённые борьбой со своими предшественниками, вступают во взаимодействие с внутренними конфликтами по мере того, как персонажи пытаются ответить на вопрос, зачем, в сущности, они так стремятся изменить старую систему.

Муки правления: Персонажи становятся частью своры, решившей погрузиться в пустоши, где они сталкиваются с экологическими проблемами наряду с группой жадных до Витриоли Пандорианцев, которые отыскиали их одинокий анклав.

Святые из гетто: Очистив трущобы от подонков, персонажи неожиданно оказываются героями всего квартала. Само собой, они могут и сами быть настоящими преступниками, однако такой поворот событий предоставляет Рассказчику хороший источник социальных конфликтов с властями, а также мафиозных разборок и классических моральных терзаний "преступника с золотым сердцем".

Поиск личности: Персонажи пробуждаются в заброшенной лаборатории, лишённые всякой биографии, воспоминаний и взаимоотношений. Кто все эти странные люди в лаборатории, зачем их сюда поместили, кто принёс их сюда и, чёрт побери, зачем?

Arbeit Macht Frei: Персонажей сотворили в качестве слуг или рабочих для выполнения каких-то таинственных поручений. Загвоздка в том, что им удалось узнать правду о своём положении и теперь они хотят большего, нежели та искусственная "жизнь", на которую их запрограммировали. По мере того как они пытаются убежать и сталкиваются с противодействием своих прежних товарищей, в их истории зарождаются антагонистические и внутренние конфликты. Борются ли они против бездушных машин или настоящих людей, которые просто ещё не поняли, что они живы и полноценны?

Задувая пламя: Персонажи обнаруживают легкодоступный источник Азота, однако его использование накладывает опасный побочный эффект, усиливающий их Муку. Безо всяких сомнений, протагонисты столкнутся с антагонистическим конфликтом, после чего начнут плавно переходить к внутренним конфликтам по мере того, как они попытаются взвесить все за и против использования этого источника - что вполне может привести и к социальному конфликту в их собственной группе. В конечном счёте они могут решить погрузиться в пустоши, экологическая обстановка которых потребует от них решения проблем без использования сверхъестественных возможностей. В обратном случае персонажам попросту не удастся избавиться от излишков Азота.

Мы не одни: Персонажи обнаруживают процветающее общество других сверхъестественных существ, будь это маги, оборотни, вампиры, призраки или что-нибудь менее архетипичное. Как поведут себя персонажи, столкнувшись с этой проблемой? Прибегут ли они к дипломатии? К силе? К скрытности? Возникающие в такой истории конфликты зависят от образа действия персонажей, поскольку они могут стать врагами этих существ или их союзниками, а могут попробовать просто внедриться в их общество или, напротив, держаться вне поля зрения.

Она принадлежит мне: Персонажи вступают в контакт с настоящим, живым человеком, который интересует каждого из них как-то по-своему. Один персонаж влюбляется в эту женщину, другой видит в ней ценный инструмент, а третий попросту видит, что остальные хотят заполучить её в своё распоряжение, и решает использовать её как товар, который можно продать своим товарищам. По мере того как личные отношения между женщиной и Прометидами начинают укрепляться, а свора начинает распадаться на части, история всё острее ставит вопрос о том, как поведут себя Созданные в попытке достичь желаемого и в какие глубины ревности они готовы погрузиться ради неё.

Групповое Паломничество

Отслеживание развития множества непохожих личностей в ходе Паломничества может показаться Рассказчику непреодолимой задачей. Впрочем, хотя такая работа никогда не бывает лёгкой, существует программа действий, которые могут облегчить хотя бы часть игровой бухгалтерии. Кроме того, эти и другие методы могут сослужить вам хорошую службу при объединении хроники и множества разных Паломничеств в одно целое. Преуспеют ли персонажи на этом пути или потерпят крушение при выполнении своей Великой Работы, зависит только от них, однако только Рассказчик обладает достаточным видением хроники, чтобы соединить разрозненные элементы в одну запоминающуюся историю.

Не пытайтесь собрать большую компанию или свору

Говоря простым языком, чем меньше людей будут принимать участие в игре, тем меньше игровых судеб вам придётся отслеживать. Между тем, это правило выходит за пределы обычного прагматического совета. **Прометид** - необычная ролевая игра, рассказывающая о пути нескольких центральных протагонистов к самореализации, которая и является окончательной целью игры. Даже самих Прометидов совсем немного на этом свете. Если вы объедините эти идеи, то станет очевидно, что игра с малочисленной, но надёжной игровой компанией поможет вам соблюсти тематический центр истории и уделить достаточное внимание каждому персонажу. Гораздо легче заставить идти в одном направлении всего троих игроков вместо пяти. Полулегендарные слухи о Рассказчиках, способных вести игру с восемью игроками, уделяя при этом внимание каждому из персонажей и связывая их цели в общий сюжет, попросту неуместны в отношении данной игры - во многом из-за её природы. Хотя вполне можно предположить, что где-нибудь в игровом мире блуждает свора из восьми Прометидов, свирепствующих на улицах какого-нибудь загнивающего городка, это явное исключение из правила - как с точки зрения темы, так и в отношении истории.

Рассматривайте хронику в этой игре как ролевой аналог званому ужину. Вы достигнете куда лучших результатов, если ограничитесь всего несколькими проверенными игроками, с которыми вы действительно сможете насладиться прямолинейной, но глубокой историей.

Ищите точки соприкосновения

Ничто так не объединяет разных людей, как появление общего врага. Само собой, далеко не каждая связь между персонажами должна проявляться в физическом противостоянии антагонисту, хотя это может быть неплохим толчком для начала истории. Создатель одного персонажа может быть тем самым Прометидом, который некогда уничтожил создателя другого протагониста. Коп из числа союзников одного персонажа мог прежде арестовать другого участника своры, однако при этом он может служить и контактом, обеспечивающим секретной информацией ещё одного протагониста. Свора, устроившая себе логово в подвале арендуемой квартиры, может иметь разную эмоциональную связь с иммигранткой - старой вдовой, живущей на первом этаже.

Наставник одного Созданного может разделять с ним Наследие, а его Путь Очищения может объединять его с другим Прометидом.

Когда игроки обладают подобной связью между персонажами, куда легче придумать вехи, в которых все персонажи будут играть центральную роль. До тех пор, пока *каждое* событие не начнёт *всегда* перекликаться с *каждым* персонажем, никто не обвинит вас в нереалистичности.

Даже если вехи будут казаться противоположными друг другу - один персонаж должен убить человека, в то время как другой должен защитить его, не давая понять, что тот под защитой, - такой конфликт практически гарантирует, что по меньшей мере один персонаж завершит свою веху. Кроме того, как уже говорилось выше, даже если персонаж не сумел пройти веху, однако извлёк из неё важный урок, завершение ситуации приносит ему несколько очков Витриоли и даже может засчитаться протагонисту в качестве прохождения вехи.

Предлагайте (но не навязывайте) командную работу

Рассказчик, который проектирует вехи так, чтобы персонаж мог решить их лишь в одиночку, связывает себя по рукам и ногам. В Море Тьмы персонажи гораздо чаще действуют ради удовлетворения личных желаний, а не реакции на сложившуюся ситуацию. В отличие от большинства других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы, Прометиды обладают по крайней мере одной всеобщей, универсальной целью: обретением Смертности. Почти любое явление, содержащее намёк на просветление и совершенствование одного персонажа, наверняка привлечёт и других, которые будут надеяться извлечь уроки из наблюдения за такими событиями или даже участия в их развитии.

В остальном веха, предполагающая стороннюю помощь, служит ещё одним инструментом для построения истории. Так, попытка свергнуть влиятельного конкурента имеет больше шансов на успех, если в ней будет принимать участие целая свора. Защита логова может потребовать участия нескольких персонажей, которые согласятся стоять на страже в этом убежище, в то время как другие будут патрулировать область вокруг него. Поиск затерянного артефакта или загадочного фолианта всегда становится легче при наличии дополнительного набора рук - а ведь подобные артефакты и фолианты, как правило, нужно переводить, уничтожать или подвергать другим операциям, предполагающим помощь со стороны.

Даже если выполнение задачи требует участия только двух или трёх персонажей, другие почти наверняка примут участие в её решении по доброй воле, тем самым облегчив вам труд. Эта игра не из тех, в которых какая-нибудь высокопоставленная фигура приказывает персонажам проходить миссии, за которые они берутся лишь потому, что так принято делать среди нормальных героев. Прометид - это игра о личных побуждениях и взаимоотношениях, и любой Прометид, кроме самого нелюдимого монстра, понимает, что рука руку моет. Помощь другому протагонисту всегда оставалась одним из лучших способов заслужить ответную готовность помочь со стороны этого персонажа (не говоря уже о доверии, к худу это или к добру).

Алхимические и мистические образы

Алхимия не протекает сама по себе. Вещества не начинают преобразоваться одно в другое по собственной воле. Для этого необходимо смешать сразу несколько реактивов и приложить внешние силы или энергии, чтобы преобразование вступило в силу и смогло произойти вообще.

Эту метафору вы можете использовать и в сфере Повествования. Согласно такой метафоре, персонажи сами служат подобными реактивами и энергиями. Детализируя сюжет при помощи алхимических и мистических формул, вы можете сделать эти явления полноценной частью сюжета. Что происходит, когда два "компонента" (протагониста)

подвергаются обработке "пламени" конфликта? А что случается, когда целый сосуд с "материалом" внезапно лишается электроснабжения?

Подобные аналогии хорошо работают в тех ситуациях, в которых присутствуют посторонние наблюдатели, способные прокомментировать происходящее (до или после того, как произойдут эти события) или существуют подсказки, ведущие к следующей задаче или проблеме. А если вы сможете обыграть такие метафоры в таинственных пророчествах или требованиях - например, "необходимо соблюдать баланс холерического, сангвинического и меланхолического темперамента" для выполнения задачи, требующей приложения усилий со стороны Франкенштейна, Галатеида и Голема, - вы не только поможете себе выстроить элементы истории в один ряд, но и предоставите игрокам возможность оказать заметное влияние на сюжет.

Пример планирования вех

Давайте вернёмся к примеру игры, устроенной Биллом и Конрадом, и посмотрим, каким образом Рассказчик может запланировать полноценную хронику, включая в этот процесс и составление вех для своих персонажей. Для краткости мы не будем приводить полный список всех вех, предназначенных для каждого из персонажей в хронике, а вместо этого ограничимся протагонистом Конрада.

Часть первая:

Предыстория и планирование хроники

Ради экономии свободного места давайте не будем описывать стандартную подготовку к хронике. Вместо этого просто оставим её на первом месте в нашем списке, после чего рассмотрим всевозможные детали, которыми нас обеспечивает этот шаг.

На данном этапе Билл выбирает тему для своей хроники, которую он решает назвать "Грехи отцов". Тема Билла повествует об ответственности и ожиданиях, которые чувствуют в себе недавно созданные Прометиды. Билл собирается связать персонажей тесными взаимоотношениями, которые будут играть центральную роль в хронике, однако при этом он хочет включить в игру и здоровую долю алхимического мистицизма и таинственной атмосферы Мира Тьмы.

Билл продумывает общий ход истории, которую он собирается рассказать в своей хронике. Ему хочется, чтобы все игроки отыграли прелюдии своих персонажей непосредственно перед игрой. Он планирует начать вступительную сессию с предварительной встречи протагонистов друг с другом, в ходе которой они почувствуют странный зов Азота к Азоту, ведущий в заброшенный склад на причале. Билл собирается дать персонажам наставника - человека, который продемонстрирует им все тяготы неестественной жизни Созданных, однако в конечном счёте предаст своих учеников. Билл набрасывает кое-какие примечания, из которых в дальнейшем можно будет составить новые сюжетные идеи: наставник по ошибке обвиняет протагонистов в том, что они породили Пандорианцев, наставник оказывается одним из создателей персонажей, смертным алхимиком, оживляющим чудовищные машины при помощи призраков бывших Прометидов и так далее. На этом Билл останавливается.

Затем он описывает несколько личностей, которые планирует включить в хронику: например, покровителей, антагонистов, союзников, невинных свидетелей и других. Билл не видит особого смысла в том, чтобы расписывать характеристики персонажей, поскольку ещё не знает, как будут выглядеть протагонисты и на что они будут способны. Приписать необходимые качества этим личностям можно будет впоследствии.

Часть вторая:

Концепции протагонистов

Записав несколько общих идей на бумагу, Билл открывает игрокам некоторые факты, касающиеся предыстории игры и её тематики, в надежде направить фантазию игроков в

верное русло. Как мы уже говорили в предыдущем примере, Конрад решает играть за Улгана, исповедующего философию Меди. В отличие от своего персонажа, Конрад хорошо знает, что в конце концов он собирается сойти с пути Изгоев, хотя и не представляет, как именно это произойдёт. Ему нравится идея духовного, непредубеждённого персонажа, сохранившего в глубине души искорку оптимизма, которую ещё не успел погасить Мир Тьмы. Это персонаж, идущий дальше по долгой дороге жизни - как в физическом смысле, так и в отношении своего Паломничества.

Билл читает заметки Конрада о его персонаже и видит там пересечение с его собственными представлениями о хронике, что позволяет ему направить силы на подготовку вех для персонажей. Он мысленно прикидывает, что ему понадобится порядка шести вех для начала хроники, плюс ещё три-четыре он собирается набросать в виде общих заметок. Всего к концу хроники, по задумке Билла, каждый протагонист завершит около пятнадцати вех (по одной-две за каждый уровень Азота), однако последние вехи будут интересовать его лишь тогда, когда персонажи начнут двигаться по сюжету.

В случае с персонажем Конрада Билл придумывает следующие вехи.

Узнать у других Прометидов об их взглядах на жизнь (3 очка Витриоли)

Поскольку Конрад видит своего персонажа как личность, находящуюся в состоянии перехода, Билл использует эту веху для того, чтобы показать персонажу, что существуют и другие философии, с которыми ему следует ознакомиться. Билл засчитывает прохождение этой вехи уже в первой сессии, когда персонаж Конрада встречает других Прометидов и знакомится с их взглядами на мир (отнюдь не похожими на то, что рассказывал ему создатель). Тем не менее, эта веха приносит ему лишь три очка Витриоли, поскольку она становится только первым шагом на долгой дороге его жизни.

Обрести независимость от создателя (7 очков Витриоли)

Продолжая идею познания других точек зрения, Билл решает, что следующей вехой Конрада будет уход из уютного гнезда. По задумке Рассказчика, это хорошо отразит мятежную душу протагониста. Как он себя поведёт, избавившись от психологических установок, навязанных ему создателем? Кроме того, эта веха подчёркивает тему хроники, позволяя Биллу обострить внутренние конфликты Улгана - прежде всего в форме надежд, которые начинают возлагать на него окружающие, несмотря на его желание найти собственный путь в этом мире. Данная веха встречается в самом начале игры, потому что Билл рассчитывает на её быстрое прохождение. В этом случае веха станет отправной точкой для поисков Конрада и исследования темы свободы всей игровой компанией. Веха оценивается в семь очков, потому что в ходе её прохождения "юный" персонаж начинает превращаться в подлинного хозяина своей судьбы.

Избежать кровопролития при столкновении с духом (3 очка Витриоли)

Это сравнительно небольшая веха, которая, тем не менее, задаст тон сразу множеству духовных исканий протагониста в будущем. Билл делает эту веху одной из первых в Паломничестве персонажа, стремясь показать, что хотя Улган Конрада и не занимался такими вопросами сразу после создания, всё же участие в подобных ситуациях оказалось необходимо протагонисту для постижения основ существования Прометидов. Билл подчёркивает, что столкновение должно носить неагрессивный характер, поскольку это гораздо больше соответствует концепции персонажа, озвученной Конрадом. Само собой, более воинственный персонаж может получить и другую задачу - схлестнуться с духом в кровопролитном сражении.

Часть третья:

Добавление вех в середину хроники

К этому моменту Билл и его игроки закончили уже несколько сессий. Персонаж Конрада узнал о себе что-то новое, однако пока что он не нашёл идеального пути к завершению Паломничества. Биллу нравится эта неопределённость, поскольку она соответствует настроению Мира Тьмы. Кроме того, он видит, что этот подход укрепляет

тему "Трехи отцов", выбранную им для хроники, потому что персонаж Конрада до сих пор не знает, как сильно его обременяют обязанности и надежды, которые возлагал на него создатель.

В течение следующих нескольких сессий протагонист встретится с чередой вех, запланированных Биллом уже после третьей или четвёртой игры.

Выбрать Путь Очищения, который больше всего подходит протагонисту (9 очков Витриоли)

Билл запланировал эту веху для середины истории, однако, поскольку он не открывает своего замысла игрокам, он держит в уме, что эту веху можно переместить и в начало сюжета (если персонаж Конрада слишком быстро откликнется на зов своей души) или в его конец (если протагонист придёт к избранному Пути Очищения только после тщательного анализа всех остальных. Такая веха стоит девять очков Витриоли, поскольку она играет центральную роль в развитии персонажа. Именно это решение Конрад задумал как ключевое для своего персонажа, когда только создавал его.

Защитить товарищей по своре от нападения Пандорианцев (5 очков Витриоли)

Это хороший пример вехи, продиктованной сюжетом. Учитывая то внимание, которое персонаж Конрада уделяет собственному духовному поиску, и обилие важных решений, которые он принял на первых порах своей жизни (или которые ему только придётся принимать), пришло время увидеть, как персонаж будет действовать наряду с другими протагонистами. Само собой, в случае с персонажем Конрада это скорее “дополнительная веха”, направленная на то, чтобы научить его принимать участие в решении проблем окружающих и продемонстрировать знания, которые он получил от них, чувства, которые он испытывает по отношению к своим товарищам, и его положение в своре. Билл собирается устроить нападение Пандорианцев на логово персонажей, а потому делает это событие одной из вех Конрада. Веха оценивается в пять очков Витриоли, поскольку она позволяет Улгану вступить во взаимодействие со сверхъестественным миром (из которого персонаж черпает спиритические знания) и проявить свои шаманские способности (своре придётся обратить свои знания против Пандорианцев, что, по задумке Рассказчика, отразит некоторые черты Наследий и Путей Очищения в игре). Кроме того, эта веха требует от протагониста достаточного понимания своей сущности и своего отношения к другим участникам своры. Если эти отношения ещё не сформировались, персонаж может решить не ставить себя под удар, защищая других персонажей, и спрятаться или сбежать в попытке обеспечить безопасность самому себе.

Кроме того, эта веха допускает сразу множество интерпретаций. Если Конрад решит сбежать, проиграет ли он? С точки зрения Билла, персонаж должен встать на защиту своих товарищей, однако если Улган узнает что-либо о своей сущности, убегая от опасности, он может и заслужить несколько очков Витриоли. Билл ничего не планировал на этот случай, однако он допускает и такой способ прохождения вехи.

Часть четвёртая:

Вехи в кульминации и развязке

Допустим, что хроника Билла длится уже третий месяц, и игроки собираются каждую неделю. Протагонисты – и в особенности персонаж Конрада – приняли уже не один трудный выбор, который помог игрокам полнее раскрыть их образы. Билл полагает, что ему следует уделить больше внимания персонажу Конрада, поскольку изначальная концепция Улгана как персонажа, находящегося в непрекращающемся поиске своей личности, начинает требовать более чёткого воплощения в истории.

Закрепить выбор Пути Очищения (2 очки Витриоли)

К началу прохождения этой вехи Конрад должен уже получить оптимальные результаты благодаря выбору нового Пути Очищения. Такой результат может принять любую форму, от победы над Изгоем до использования знаний, полученных при переходе на новый путь. Билл сознательно оставляет веху без чётко прописанной концовки, чтобы

персонаж Конрада мог убедить самого себя в правильности своего выбора. Эта веха встречается уже ближе концу игры, поскольку она основывается на важном решении, принятом ранее в ходе Паломничества, однако её прохождение стоит только двух очков Витриоли, поскольку она служит всего лишь дополнением к сделанному выбору. Веха демонстрирует правильность решения, сделанного ранее на тропе Паломничества, однако она не открывает новых возможностей перед протагонистом.

Создать Прометида (8 очков Витриоли)

Это одна из важнейших вех в судьбе персонажа, поскольку она целиком опирается на идеи хроники Билла и на образ, созданный Конрадом. Учитывая концепцию протагониста как Прометида, находящегося в постоянном духовном преобразовании, создание нового Прометида можно назвать предпоследним изменением в его сущности: передачей Азота другому Созданному. К тому же, такая задача резонирует со всей темой хроники, в соответствии с которой персонаж Конрада становится "отцом", который возлагает бремя собственных "грехов" на своё потомство. Билл полагает, что этот эпизод олицетворяет "тёмную ночь души", завершение которой даёт персонажу возможность достичь Возрождения. По его мнению, персонаж Конрада должен увидеть в создании нового Прометида ошибку - однако такую ошибку, благодаря которой он сможет узнать о собственных недостатках, раскрытие которых может проложить путь к духовному перерождению персонажа.

Отслеживание Паломничества

При ведении хроник по **Прометиду** Рассказчики неизбежно сталкиваются с новой, причём очень существенной проблемой, с которой они не имели дела в других играх по Миру Тьмы. Коль скоро Паломничество играет центральную роль в сеттинге, Рассказчик должен постоянно отслеживать прогресс каждого персонажа и статус его вех. А из этого следует, что Рассказчики могут прибегнуть к одному из нескольких методов по решению этой проблемы.

Обновления на листах персонажей

Это самый простой и распространённый метод отслеживания прогресса протагонистов в игре. Просто переверните лист персонажа и занесите краткое описание событий на чистое место. В качестве альтернативного варианта можете использовать в качестве листа персонажа сразу несколько листов, однако, скорее всего, такой способ быстро утомит вас и потребует использования карточек или ноутбука.

Карточки и чертежи

Это один из самых элементарных способов отслеживания прогресса протагонистов, причём большинство других методов отпочковались уже от него. И да, всё именно так просто, как кажется из названия. Возьмите карточку и начертите на ней по колонке или табличке для каждого персонажа. На каждой из этих карточек запишите уникальные вехи, предстоящие этим протагонистам. Переверните их так, чтобы содержание карточек оставалось игрокам неизвестным до тех пор, пока тот или иной персонаж не закончит веху. Подобный метод обеспечивает удобную и легкодоступную систему, благодаря которой и игроки, и Рассказчик смогут отслеживать прогресс метафизического путешествия Прометидов к Смертности.

Кроме того, Рассказчик может дополнить этот метод другими приёмами, которым поистине нет числа. Вот несколько примеров:

Используйте уникальный шрифт в отношении каждого персонажа. Если Рассказчик составляет перечень вех на компьютере или печатной машинке, он может выбрать для каждого персонажа собственный шрифт, отражающий индивидуальность Паломничества каждого из них. Вехи сильного и сурового протагониста могут получить жирный и резкий шрифт, в то время как вехи изящного Галатеида могут отмечаться более

гладким шрифтом или даже курсивом. Само собой, это всего лишь мелочь - однако такие мелочи помогают игрокам почувствовать индивидуальность своих персонажей. Кроме того, это облегчает задачу по различению персонажей в общем перечне.

Попросите игроков переворачивать карточки с завершёнными вехами. Всякий раз, когда персонаж завершает действие, приписанное к одной из вех, попросите игрока перевернуть карточку. Опять же, это всего лишь мелочь, однако она надолго останется в памяти игрока. А поскольку у каждого из игроков на руках есть всего несколько карточек, переворачивание каждой из них подчеркнёт момент завершения вехи.

Попросите игрока записать пройденные вехи и прикрепить их на общую доску. Всякий раз, когда персонаж завершает действие, удовлетворяющее требованиям вехи, попросите его записать синопсис завершившейся ситуации и прикрепить его на доску. Это послужит аналогом "подсветки" совершённых героем действий и закрепит их в памяти игрока. Кроме того, это вполне может подтолкнуть других игроков и их персонажей к соперничеству: никто не хочет остаться единственным человеком в компании, который не преуспел в попытке реализации своих идей.

Голубой журнал

Этот проверенный временем метод ведения игрового журнала восходит корнями к экзаменационным папкам, которыми раньше пользовались в колледжах. Впрочем, если вы прикипели к более современным методам слежения за судьбой персонажа, никто не мешает вести такой журнал в формате сетевого дневника.

Хотя такой метод и не способен оказать мгновенное визуальное воздействие на игроков, как это происходит в случае с использованием карточек, он предоставляет игрокам куда больше возможностей для раскрытия замысла персонажей и проведения значимой связи между историями о самосовершенствовании каждого из героев. Прибегая к этому методу, игроки заносят такие события в дневник персонажа, который становится главным источником идей для продолжения внутреннего диалога и акцентирования внимания на событиях, в которых им довелось побывать. В сравнении с полноценными рассказами, которые иногда выходят из-под пера игроков при использовании этого метода, карточки, прикреплённые к игровой доске, кажутся скучными сносками с примечаниями.

Тем не менее, в этом кроется и главная проблема, связанная с использованием журнала. Само собой, ведение дневника помогает создать подробное представление об образе и даже мыслях персонажа. С другой, далеко не каждый игрок захочет поддерживать тщательно детализированный журнал, и не каждый Рассказчик согласится изучать десятки страниц внутренних монологов. Использование журнала - метод для самых продвинутых игроков, к которому трудно привыкнуть. Рассказчик, решивший прибегнуть к такому методу, должен подготовиться обработать большое количество материала. Перед ним встаёт задача не только создать историю и провести интересную игровую сессию, но и прочитать (и интерпретировать) тексты, написанные игроками, чтобы понять уроки, вынесенные персонажами из прохождения той или иной вехи.

Когда дело доходит до такой эпифании, Рассказчику следует выделить маркером ключевую фразу или абзац, посвящённый вехе. (Аналогичную отметку он делает и в специальном листе, посвящённом прогрессу каждого персонажа, однако сокрытом от игроков. Ведение журнала в игре становится для Рассказчика настоящей работой, а не простым инструментом для расставления заметок на пути Прометида к апофеозу Смертности).

Как бы то ни было, применение "голубого журнала" стоит усилий, которые затрачиваются на его ведение. Оно позволяет осветить процесс осмысления, рационализирования и постижения своей внутренней сущности, который все персонажи проходят в течение хроники. Равным образом, ведение дневника позволяет узнать, что понравилось игрокам больше всего в прошедшей истории, а это будет трудно переоценить

в дальнейшем, когда Рассказчик начнёт планировать продолжение сессии. Журнал рассказывает о том, чем игроки хотели бы заняться в грядущих историях (а ведь одна из побед Рассказчика - заставить игроков выполнить за него часть работы). Также журнал позволяет угадывать и прогнозировать детали грядущих событий, которые не всегда может предсказать даже самый дотошный Рассказчик. И что самое важное, журнал помогает игрокам сделать своих персонажей по-настоящему сложными и живыми. А в случае с такими глубокими и многосоставными играми, как **Прометид**, детальную проработку героев уже можно рассматривать как самостоятельную награду.

Погружение в пустоши

В любую минуту искусственной жизни Созданных может настать момент, когда бремя их противоестественной сущности и совершённых ими поступков становится просто невыносимым. Соратник протагониста, некогда привлечённый сиянием его Азота, вдруг отвернулся от него с отвращением. Тропа Паломничества стала казаться пыткой, а каждый шаг - настоящей агонией. Сдавшись под напором таких чудовищных мук, Прометид может в прямом смысле слова бросить всё и бежать в безлюдные пустоши или природную глушь, где его не станет искать ни один трезвомыслящий человек.

В легендах Созданных монстр, созданный Франкенштейном, бежал за полярный круг, шаманы Улганов бросались в обширные сибирские степи, Осирианцы прятались в пустынных оазисах или коптских отшельнических лачугах, Големы находили пристанище в чащах дремучих лесов или подземельях под величайшими библиотеками, и даже самые легкомысленные из Галатеидов бежали прочь от влюблённых в них смертных, чтобы дать себе время для самоосмысления.

Зачем это Прометидам? Стремление уходить в пустоши насчитывает столько же лет, сколько и существование Прометидов, однако у каждого Созданного оно проявляется по-своему. Тем не менее, ключевым эмоциональным посылом к этому решению всегда остаётся усталость от необходимости постоянно поддерживать в себе эту искусственную жизнь. Бушующее пламя Азота требует слишком много топлива, а постоянная тяга к постижению и осознанию мира, которую испытывают все Прометиды, требует от них столько сил, что они попросту неспособны вкладывать их непрерывно. И наконец, Прометидам, не справившимся с задачей по Возрождению в прошлом, необходимо ослабить Азот, прежде чем повысить его снова в попытке добиться желаемого результата. Подробнее о неудавшихся попытках стать человеком рассказывается на стр. 196.

Методы погружения в пустоши также разнятся от одного Прометида к другому. Некоторые погружаются в сон. Другие отключают определённые функции своего организма. Третьи застывают на месте и остаются посреди обширных равнин или лесных полей, превращаясь в обычные элементы ландшафта. Наконец, есть и те, кто продолжает заниматься активной деятельностью даже в местах, отдалённых от цивилизации, попросту избегая всякого межличностного контакта.

Когда Созданный погружается в пустоши, он покидает привычную территорию и на время поселяется где-нибудь вдалеке от тех мест, в которых его могут потревожить смертные или голодные Пандорианцы. Если на минуту отвлечься от внутриигровых описаний, можно просто сказать, что Созданный понижает значение своего Азота. Количество уровней, на которые понижается эта характеристика, определяется временем, проведённым без какого-либо взаимодействия с окружающими. Первый месяц отшельничества понижает значение характеристики на единицу. Каждый новый уровень требует удвоенного количества времени относительно предыдущего. Таким образом, месяц существования в пустошах ослабляет Азот Прометида на единицу. Ещё два месяца (что составляет уже трёхмесячный период отшельничества) забирают второй пункт Азота. Четыре месяца (то есть семь месяцев вкуче) отнимают третье очко. Восемь дополнительных месяцев (то есть пятнадцать месяцев в целом) забирают четвёртый уровень. Эта прогрессия не прекращается. С ослаблением показателя характеристики

понижается и радиус Азотной радиации, что делает её более приемлемой для окружающих (см. описание недостатков Азота на стр. 92).

Кроме того, погружение в пустоши позволяет в определённой мере преодолеть самые разрушительные эффекты Муки. За каждое приращение времени, полученное благодаря отшельничеству, Прометид получает дополнительный дайс для сопротивления Муке. Это преимущество сохраняется до тех пор, пока персонаж не повысит значение Азота. В этот момент Внутренний огонь снова вспыхивает с таким жаром, что благотворный эффект погружения в пустоши моментально проходит.

Прежде чем Прометид сможет вновь погрузиться в пустоши, он должен провести как минимум один год - или ещё один срок, равный последнему периоду отшельничества (в зависимости от того, что дольше) - в цивилизованных землях. Таким образом, персонаж не может сбежать от цивилизации всего на месяц, затем вернуться на денёк, после чего провести ещё месяц в пустошах, чтобы понизить Азот на две единицы. Он должен либо провести сразу три месяца в пустошах, чтобы понизить характеристику на два, или провести месяц в пустошах, вернуться на год в цивилизацию (не повышая Азота), а затем покинуть её ещё на месяц, тем самым понизив Азот на две единицы.

Более того, на весь период отшельничества персонаж в прямом смысле слова гасит Внутренний огонь. Это означает, что протагонист неспособен использовать Трансмутации на протяжении всего пребывания в пустошах. Единственное исключение представляют практики Купрума. Изгой способен использовать Трансмутации даже в пустошах, хотя в этом случае период отшельничества даёт им лишь бонус к сопротивлению Муке. Даже Изгой не могут понизить Азот благодаря пребыванию в пустошах, если решат использовать Трансмутации на протяжении этого времени.

Тем не менее, даже погашенный Азот никуда не исчезает. Он просто вырывается в мир, где может стать пищей Пандорианцев или источником Огненного шторма (см. стр. 253-254). Это ещё одна опасность погружения в пустоши, поскольку стаи голодных Пандорианцев могут рыскать поблизости от спящего Прометида или даже формировать локальные культы, посвящающие всё своё время сбору Преобразующего огня.

Дополнительные концепции

Некоторые идеи выходят за пределы стандартного игрового формата, представленного в основной части книги. Тем не менее, они также важны для создания интересной истории.

Работайте с темой

Когда вы вступаете в обязанности Рассказчика в хронике по **Прометиду**, вы должны быть готовы работать с несколькими ключевыми концепциями и повествовательными методиками. Для этого важно помнить всего одно простое правило: тема должна служить истории, а не наоборот.

Вне зависимости от того, планируете ли вы хронику или уже ведёте историю, вам необходимо помнить об этом. История занимает ключевое место в игре. Об этом сказано даже на обложке этой книги: перед вами повествовательная игра, а не игра, посвящённая постановке темы.

Мы вовсе не предлагаем вам забыть о теме как таковой. Совсем наоборот, как мы уже говорили выше, тема служит истории. Разница в том, как именно вы работаете с темой. Хроника, в которой тема главенствует над историей, напоминает проповедь, а действия персонажей в такой истории становятся второстепенными по отношению к точке зрения Рассказчика. Игрокам будет неинтересно в это играть. Они приходят к вам для того, чтобы поиграть и оказать то или иное воздействие на окружающий мир, а не для того, чтобы ходить по сцене в соответствии с волей режиссёра, говоря только то, что велит им Рассказчик.

Когда вы планируете историю, вам нужно быть готовыми к работе с сюжетами и многочисленными подсчётами, а потому вам будет несложно сделать ещё кое-что. Продолжайте планировать хронику, учитывая ключевые повороты сюжета, антагонистов, союзников, локации и другие элементы истории. Когда вы запишете основные идеи хроники, окиньте взглядом свои заметки. Именно они определяют тему игры. Когда вы поймёте, какая тема будет доминировать в хронике, снова вернитесь к планированию историй и поработайте с деталями так, чтобы они подчёркивали вашу тему или, по крайней мере, делали её более доступной и явной.

Это может показаться парадоксальным, особенно если вам близок подход "игра как искусство", однако не следует забывать, что тема просто не может существовать вне истории. Тема - это всего лишь конспект того смысла, который вы вкладываете в историю. Если её не будет поддерживать история как таковая, тема останется простым утверждением. Безусловно, это не означает, что тема не может быть глубокой и сложной. Равным образом, это не означает, что тема должна оставаться где-то в тени. Просто помните, что тема должна стать опытом или уроком, который игроки получают в ходе истории, а не дубиной, которой Рассказчик бьёт игроков всякий раз, когда они собираются вокруг игрового стола. Помните, что повествовательные ролевые игры направлены в первую очередь на развлечение. Если это развлечение требует фанатичного следования точке зрения Рассказчика и только ей, игроки потеряют интерес к игре уже в самом начале.

По мере того как вы создаёте хронику, тема сама находит своё выражение. И это прекрасно служит вашим интересам, поскольку идея, которую вы вкладываете в игру, становится органичной частью истории. И не волнуйтесь, если тема начинает казаться не слишком важной, определённой или интеллектуальной, чтобы поддерживать хронику. Всё это оценочные суждения, которые не имеют ничего общего с самой историей, которую вы собираетесь рассказать. Если вам хочется построить историю на динамике, преследованиях и сражениях, но при этом самокритичность требует затронуть серьёзную тему, поднимающую вопросы воли и искупления, знайте, что ваша история только пострадает, если вы поддадитесь собственной критике. Сюжетные повороты, которые вы задумали, начнут казаться притянутыми за уши, а игроки могут почувствовать себя немного растерянными, поскольку не будут знать, следует ли им вглядываться внутрь своих персонажей и искать их глубинные мотивы или всё-таки бегать по крышам в попытке удрать от Пандорианцев. Простая тема всегда хороша. "Сладость охоты" - не менее интересная тема, чем "Человеческая натура разрушительна по своей природе, а потому ведёт к страданиям и сожалениям, если только индивид не станет сознательно бороться с её проявлениями". Тема даже не обязательно должна давать ответ на поднятые вопросы. Она вполне может принять форму вопроса: "Почему даже с самыми хорошими людьми происходят такие вещи?" Да и вообще, если вам хочется поиграть ради динамики и азарта, тема "Взрывчатка - это прекрасно" может подойти вам гораздо лучше, чем что-либо другое.

Не нужно чувствовать себя зависимым от темы. Как мы уже говорили раньше, Прометид - не самая лёгкая из ролевых игр. А потому не нужно ставить дополнительные препятствия на своём пути. Рассказывайте ту историю, которую вам хочется услышать самим, и пусть её смысл сам вытечет из задуманного. Если вы не расскажете ту историю, ради которой все и собрались за игровым столом, никто не станет выжидать, пока наконец покажется тот глубинный смысл, который вы так долго вымучивали.

Готовьтесь импровизировать

И при создании вех, и при планировании персонажа сохраняйте способность к интерпретации. Если вам нужно достать блокнот и внести какие-либо изменения в вехи протагонистов, делайте это не задумываясь. В сущности, вам практически неизбежно

придётся это делать, поскольку любой персонаж живёт своей жизнью и принимает действия, которых вы от него не ожидали.

Что ещё важнее, протагонист может проявить такую ясность мышления и постижения своей сущности, что ему удастся выполнить веху так, как вы попросту не могли предвидеть. И это тоже нормально. Ваша работа - запланировать хронику и представить её игрокам, однако вы не обязаны обладать даром предвидения, чтобы провести её от начала и до конца. И если вы создали веху "полюбить смертного", а персонаж вместо этого стал защитником бездомного сироты, нет ничего плохого в том, чтобы засчитать это как прохождение вехи. Если Прометид любит этого ребёнка, значит, любовь присутствует в его сердце, пусть даже это не романтическая любовь. Персонаж познал это чувство (и, без сомнения, скоро узнает ответственность, которую оно налагает - если ещё не столкнулся с ней), пусть даже это не та любовь, которую вы задумали как Рассказчик.

Меняйте задуманное на лету

Что следует из необходимости импровизации, вам нужно подготовиться к стремительной адаптации к непредвиденным ситуациям. Допустим, вы допустили ошибку, прозевав важнейшее, фундаментальное качество личности персонажа, а между тем во время игры он оказывается в ситуации, наделяющей его богатым эмоциональным опытом... который вы, разумеется, не задумывали и тем более не кодифицировали в форме вехи.

Правильным выходом из такой ситуации будет признать свою оплошность и вознаградить игрока в конце сессии точно так же, как если бы он прошёл запланированную веху. Если хотите, вы можете отложить это решение минут на двадцать, а то и на день, чтобы поразмышлять о ценности спонтанной вехи, после чего назначить достойное вознаграждение. Тем не менее, обязательно признайте духовный рост персонажа и значимость его действий для Паломничества.

При этом не следует быть чересчур снисходительным. Главное - не стесняйтесь признать свою ошибку или, напротив, ценность идеи, которая просто не приходила вам в голову. Тем не менее, это правило не даёт навязчивым игрокам права на то, чтобы представлять каждое своё действие как прохождение вехи, требующей вознаграждения в очках Витриоли.

Используйте задумки игроков

Отношения между Рассказчиком и игроками ни в коем случае не должны походить на соперничество. Игроки должны помогать вам рассказывать историю. В сущности, они могут иметь даже большее значение для истории, чем те роли, которые они выбрали.

Прогрессия персонажа отнюдь не обязана целиком зависеть от одного лишь Рассказчика и игрока, взявшего эту роль. Если по окончании сессии один игрок скажет другому: "Слушай, а помнишь, ты сделал такую-то вещь? Это был полный улёт", то это поможет вам в планировании следующей сессии. Если игрок особенно выделяет какую-то определённую сторону завершившейся сессии, вы можете включить аналогичную сцену в уже запланированную череду событий и даже вех. Если Джозеф прокомментирует задачу, которую предстоит решить персонажу Конрада, его точка зрения может дать начало новому повороту сюжета или вехе, которая даже не приходила в голову Биллу. А если Джозеф получит одно очко опыта или Витриоли за свой вклад в историю, будет ещё лучше.

Смертные

Ключевой проблемой всех Созданных всегда оставалось Отторжение, удерживающее их от закрепления хоть сколько-нибудь длительных связей со смертными. И чем больше смертных вокруг Прометида, тем хуже для него. Прометидам редко удаётся подолгу общаться более чем с горсткой смертных, прежде чем кто-нибудь из них начинает

испытывать гнев, страх или беспричинную ненависть. Образ толпы крестьян с факелами и вилами в руках может показаться несколько устаревшим, однако он многое говорит о том, что может вызвать эффект Отторжения.

Тем не менее, Прометиды испытывают неудержимую тягу к людям. Они мечтают о том, чтобы быть среди них, проводить с ними время в праздных разговорах или вливаться в их толпы в спортивных барах, с криком обсуждая последние игры, смеясь и плача с ними в кино или оставаясь с ними наедине. Смертные олицетворяют мечту Прометидов. Они хотят быть смертными во всём их безумном, мелочном и невежественном совершенстве.

Увы, мы редко получаем то, чего желаем, и в случае с Созданными эта истина приобретает особое значение. Никакая добрая фея не взмахнёт для них палочкой и не сделает их людьми. Только годы тяжёлой работы, боли и бесконечного Отторжения, годы, пропитанные слабой надеждой на обретение Смертности в конце долгой дороги, могут наградить их этим даром.

Люди могут служить союзниками, знакомыми и антагонистами на тропе Паломничества. До тех пор, пока Созданные не поддерживают со смертными слишком близких и продолжительных связей, гнев, презрение и насмешки людей, с которыми они имеют дело, не смогут разрушить те шаткие отношения, которые им удалось закрепить со временем. Хотя нельзя забывать, что некоторые из Прометидов слишком горды, чтобы подолгу выдерживать подобное отношение, и вспыльчивый темперамент быстро подталкивает их к тому, чтобы вернуть смертным то пренебрежение, которым они окружили Созданного.

Тем не менее, каждый день в мире рождаются новые смертные. Ни один Прометид не сумеет избежать встречи с ними, даже если его единственное желание - погрузиться в пустоши на предельно долгое время. По большей части, отношения Прометидов со смертными отличаются молниеносным характером и проходят где-нибудь на задворках цивилизации. Короткий разговор в вагоне метро, быстрый обмен товарами в мини-маркете, пятиминутный звонок на ток-шоу. Иногда они могут приобрести более длительный и даже личный характер, особенно если Прометид устроится на работу в качестве охранника, швейцара или частного детектива, который общается главным образом через факс или телефон, либо преподавателя физкультуры по выходным (в конце концов, никто их не любит). Однако стоит им сделать ещё один шаг в направлении смертного общества - и конфликта не избежать.

Как бы то ни было, существуют определённые типы людей, которые могут быть связаны с жизнью Созданных куда теснее по тем или иным причинам. Равным образом, иногда случается и обратное.

Преступные группировки

Бандиты, сутенёры, контрабандисты и даже продажные полицейские - все эти тёмные личности постоянно вращаются среди отбросов общества, и они давно привыкли к худшим проявлениям человеческого поведения и опасности городских улиц. Незначительное воздействие Отторжения может им показаться даже нормальным. Присутствие Прометида может даже не вызвать у них тревогу, которую испытывают представители более благородных социальных слоёв. Разумеется, Отторжение всё ещё сопряжено с опасностями, которые рано или поздно приводят к источнику этой инфекции, однако при грамотном управлении своими связями и умелом использовании своих ресурсов Прометид может и перенаправить ненависть окружающих на кого-нибудь из преступных лидеров.

Прометид может стать наёмным убийцей или наркокурьером, заняв те ниши, которые заставляют его работать на задворках цивилизации, подальше от своих заказчиков. Коллеги по работе могут и не любить его, однако преступные боссы часто следят только за результатами, не заботясь о том, насколько популярны методы их достижения. Это

может помочь Прометиду быстро встать на ноги, получив при этом соответствующие привилегии и обязанности. И хотя, скорее всего, Прометид должен будет совершать не самые благородные поступки ради выгоды этих тёмных личностей, он может посчитать понижение Человечности с этой целью вполне оправданным, поскольку благодаря этой работе он приобретает ценность в глазах некоторых смертных, пусть даже не самых чистых и добродетельных.

Те, кто знает слишком много

Некоторым из смертных уже удалось раскрыть тайны сверхъестественного мира или просто увидеть то, что не было предназначено для их глаз. И нетрудно понять, что сложив два и два, они могут прийти к выводу, что создания наподобие Прометидов вполне могут существовать в этом мире - или увидеть нечеловеческий потенциал Созданных, даже не понимая, что это за чудовища.

Разумеется, некоторые из подобных смертных стремятся использовать своё знание в личных целях. Они подчиняют себе Прометидов, угрожая раскрыть их секрет другим. Чем больше людей будет знать о существовании Прометидов, тем больше преград вырастёт на пути Созданного, который рассчитывает незаметно обитать среди смертных. И не дай Бог узнать о существовании Прометидов правительству той или иной страны. В этом случае смертные неизбежно инициировали бы секретную программу по захвату и изучению этих созданий. И можно ли утверждать, что этого ещё не произошло?

Рассказчик вполне может ввести в историю не только отдельных смертных, но и целые группы и учреждения смертных, поставивших своей целью исследование и контроль Прометидов (и/или Пандорианцев). Это могут быть осторожные оккультисты, веками охотящиеся на тайные знаки и сведения других фанатичных культистов, которые верили, что пришествие Созданных знаменует грядущие перемены (к добру или нет).

Некоторые могут даже стремиться к использованию Азота, считая, что он дарует бессмертие, или неограниченную силу, или средства для создания легионов безропотных слуг (см. описание “клонов” ниже в этой главе). Тем не менее, ни один из этих потенциальных хозяев не обладает иммунитетом к воздействию Отторжения. Смертные неизбежно поддаются гипнотической ауре Прометидов, если только они не достигли какого-нибудь сверхъестественного состояния, позволяющего им подняться над своими бывшими товарищами (как это происходит с магами; см. врезку “Другие обитатели Мира Тьмы” на стр. 254-257). Даже если их цель состоит в том, чтобы помочь Прометидам, они не могут избавиться от отвращения к этим созданиям.

Искуплённые

Время от времени - хотя и чрезвычайно редко - среди смертных попадают индивиды, которые некогда сами были Прометидами. Точность их воспоминаний о прежних “жизнях” разнится от одного к другому, однако любой из них может как помочь, так и воспрепятствовать другим Созданным в зависимости от тех чувств, которые он испытывает по отношению к прежним товарищам.

Те, кто настроен к Созданным дружески, могут основать специальные точки для встреч в местах, в которых Отторжение Прометидов не сможет повредить человеческому коллективу или самой земле (или, по меньшей мере, не повредит по-настоящему сильно). Понимая, сколь одинока жизнь Прометидов, они могут попытаться организовывать встречи одних Прометидов с другими и даже помочь им сколачивать полноценные своры. Некоторые из них могут даже обучать старых Прометидов использованию интернет-кафе, чтобы те могли поддерживать письменный контакт со знакомыми или даже смертными, оказавшимися далеко от них. Ходят слухи об одном Искуплённом, основавшем издательство, выпускающее работы Созданных на массовый рынок, хотя в разных историях называются разные авторы и названия книг, опубликованных в этом легендарном издательстве.

И наоборот, Искуплённые, презирающие свои прежние жизни, могут сделать всё, что в их силах, чтобы избежать встречи с Созданными или даже обрушить на них свою месть. Учитывая их глубочайшие знания о поведении Созданных, они могут стать для Прометидов смертельными врагами. Такие смертные могут хорошо представлять, когда, где и как им использовать своих союзников (или анонимно позвонить в службу спасения), чтобы замедлить Паломничество своих противников настолько, насколько это возможно.

Большинство Прометидов намеренно держат дистанцию с Искуплёнными. Они наблюдают за их домами издали из священного уважения к дару, который те смогли обрести, другие - из страха перед тем, что они могут знать. Однако не все придерживаются такого мудрого подхода. Некоторые пытаются наладить связь с Искуплёнными, чтобы увидеть реакцию этих смертных или вытянуть из них секрет достижения Смертности. Другие Созданные могут попытаться остановить их, однако существуют и те, кто посылает своих товарищей вперёд, чтобы издали посмотреть, какой оборот примет дело.

Клоны

Несмотря на старания уфологов и шарлатанов, борющихся за получение Нобелевской премии, наука всё ещё не нашла способа клонирования человека. Эмбрионы просто не выживают. Учёные упускают какие-то ключевые факторы, и по той или иной причине традиционная наука пока ещё не способна создать искусственную жизнь. Равным образом, смертные поднимают и нравственные вопросы в отношении этой проблемы. Клонирование человеческого эмбриона - не просто искусственное скопление клеток. Оно создаёт искусственное существо, обладающее потенциалом стать полноценным смертным. Может ли такое создание обладать душой?

Классическая наука всё ещё не продвинулась до такой степени, чтобы создать подобное существо. Однако классическая наука - отнюдь не единственный способ породить жизнь.

Например, в прошлом столетии один учёный обнаружил, что в произведении Мэри Шелли кроется доля истины. Он сумел захватить незадачливого Прометида и изучить его. Учёному удалось обнаружить существование Азота, и посредством мучительного метода проб и ошибок он извлёк эту энергию на поверхность, чтобы использовать её для создания и оживления искусственного человека. Всего через несколько дней из питательной колбы был извлечён полностью выросший, хотя и лишённый разума человек. Захваченный Прометид стал источником жизни. Увы, он так и не увидел своё дитя, поскольку был переработан в питательное вещество задолго до того, как эксперимент довели до конца.

За эти годы метод создания клонов был разработан и другими учёными. И хотя каждый раз клоны появлялись разными способами и отличались разными характеристиками, все они были созданы при помощи украденного Азота. Процесс такой кражи всегда лишает Азота того Прометида, из которого высасывается эта энергия - иногда ликвидируя источник на месте.

Ключевые условия жизни клонов идентичны условиям жизни простых людей. Создание клона требует человеческой ДНК, взятой у смертного, трупа или человеческого эмбриона. Со временем клон вырастает в точную копию донора - или, точнее, в подобие донора, каким он мог быть в промежутке между двадцатью и двадцатью пятью годами. Клоны не обладают рядом физических примет. В зависимости от конкретного метода выращивания, клон может не обладать пупком или, что ещё вероятнее, отпечатками пальцев. Похищенный Азот ускоряет рост и рождение таких существ, позволяя им “дорастать” до физического состояния взрослого в течение нескольких дней. Тем не менее, это же качество не позволяет им прожить хоть сколько-нибудь долгую жизнь. Хотя украденная энергия Внутреннего огня оживляет их, клоны не обладают собственным Азотом и не способны его поддерживать. Мало кому удаётся прожить больше нескольких лет. Какое-то время украденный Азот поддерживает в них жизнь, но вместе с тем он

накладывает на них и другие эффекты. Изредка клон обладает одной-единственной Трансмутацией, хотя вложенного в него Огня недостаточно, чтобы пробудить Дремлющих Пандорианцев.

Таких клонов могут выращивать в лабораторных пробирках или стеклянных колбах, заполненных питательными веществами. Их плоть могут наращивать на искусственный скелет из углеродных волокон или на пластмассу.

Метод выращивания клона может отражаться на его внешности. Некоторые из них обладают странно окрашенной кожей (возможно, она кажется противоестественно бледной, отличается жутким металлическим блеском или имеет ровный серый цвет). Некоторые клоны лишены волос. Другие выглядят абсолютно нормальными, однако требуют специальных питательных веществ для насыщения организма - будь это простые таблетки или, возможно, особый энергетический напиток или даже специально выведенная жидкость, опасная для обычных существ.

Создатели клонов иногда дополняют их организм ДНК животных, таких как мыши, кошки, собаки, шимпанзе и даже тараканы (или другие насекомые). Это вмешательство также может оказать влияние на физическую природу клона, наделив его сверхчеловеческой силой или выносливостью, острым зрением, обонянием или безошибочным чувством направления.

Вне зависимости от того, отражает ли это их внешность, клоны никогда не бывают полноценными существами. У них нет души. Они лишены человеческих эмоций. Их разум представляет собой чистый лист, на котором создатели могут написать что угодно. Как именно это делается, зависит от предназначения клона и ресурсов его создателя. Творец может сконструировать воспоминания своего детища и наделить его личностью, движимой быстродействующей программой, которую, в свою очередь, создатель внедряет в клона при помощи шлема виртуальной реальности, пока тот находится в резервуаре. Другой может изменить мозг своего клона хирургическим путём, погрузив в его голову устройство, при помощи которого он сможет управлять своим детищем и стимулировать одни функции, подавляя при этом другие. Наконец, учёный может прибегнуть к быстродействующим методам промывки мозгов, создав маленький лагерь в духе произведений Оруэлла, по прохождении которого клоны будут готовы погибнуть за своего создателя.

Клоны достаточно ограничены в перечне действий, которые они способны выполнять, поскольку каждый из них строго придерживается своих функций. Солдат или телохранитель ведёт себя в соответствии со своей ролью и практически неспособен на что-либо ещё. Информатор незаметно накапливает сведения и сообщает их руководству. Лакеи и лабораторные ассистенты следуют чётко прописанному алгоритму, хотя поставленные перед ними задачи они выполняют с блеском. Клоны, предназначенные для интеллектуальной работы, могут собирать и обрабатывать информацию с поразительной скоростью, хотя, скорее всего, они будут даже не в курсе, что можно сделать со всеми этими сведениями. Клоны, созданные в качестве манекенов для краш-тестов, морских свинок, доноров или сексуальных кукол, существуют только для выполнения своей единственной функции, и они придерживаются своего алгоритма изо всех сил. Они попросту не обладают собственной волей.

Любой, у кого есть ресурсы для создания группы клонов, скорее всего, будет чрезвычайно опасен для Прометидов. Он нуждается в источнике Азота для создания новых клонов, и он уже доказал, что у него хватит сил добиться желаемого. И хотя можно допустить, что одинокий учёный отыщет способ замораживать и извлекать ДНК из клонов для создания новых особей так, что никто не будет задавать ему лишних вопросов, куда легче поверить в то, что в подобные операции будут вовлечены крупные организации. Правительственная фракция может стремиться к созданию суперсолдат. Фармацевтическая компания, пострадавшая от запрета использовать лабораторных животных, может искать другие методы испытания наркотиков. Миллионер, обладающий редкой группой крови и нуждающийся в пересадке органа, может заинтересоваться клоном как универсальным донором. Наконец, загадочный конгломерат может поставлять

клиентам сексуальных кукол, сделанных по индивидуальному заказу и стоящих по несколько миллионов долларов.

Что бы ни представляли собой эти организации, вероятнее всего, они будут вести себя незаметно. Сами же клоны, несмотря на все свои ограничения, не задают вопросов и не предадут своих хозяев. Время от времени Прометиды сталкиваются с этими существами по чистой случайности - или, напротив, иногда клоны намеренно ищут Созданных в попытке достать Азот для своих хозяев. Однако, хотя они обладают противоестественной сущностью и похищают Азот, клоны никогда не становятся подлинными врагами Созданных. Иногда они выступают в роли агентов, иногда в качестве жертв, но вне зависимости от поступков, которые они совершают, всегда есть тот, кто дёргает за привязанные к ним ниточки.

Характеристики клонов

Количество Азота, необходимое для формирования группы клонов, разнится в зависимости от методов их создания. Один учёный может обнаружить, что похищенный им Азот обеспечивает жизнью количество клонов, равное его квадратному значению (таким образом, тело Созданного, обладающего Азотом 1, может вдохнуть жизнь лишь в одного клона, в то время как Прометид, обладающий Азотом 3, может стать донором сразу для девяти клонов). Вместе с тем, исследователь может обнаружить, что его метод требует больше Азота для оживления одного клона или, напротив, позволяет создать сразу дюжину клонов вложением одного-единственного очка Азота. Конкретную цифру называет Рассказчик. Как бы то ни было, процесс создания клона лишает Созданного по меньшей мере одного очка Внутреннего огня.

Хотя клоны, как и Пандорианцы, появляются на свет благодаря Азоту, они не утрачивают сил даже в отсутствие Прометидов. Они всегда остаются активны. В действительности, некоторые из них вообще никогда не спят.

Как правило, клоны обладают по меньшей мере двумя очками во всех Атрибутах. У специализированных клонов может встречаться и большее количество очков в определённой категории Атрибутов, а в некоторых случаях они могут обладать даже сверхчеловеческим уровнем в том или ином Атрибуте. Так, клон, предназначенный для ассимиляции данных, может обладать хорошо развитыми Ментальными Атрибутами и высоким значением Интеллекта в частности. Клон, обученный интегрироваться в общество смертных и похищать людей для жестоких экспериментов своего хозяина, вероятнее всего, будет отличаться развитыми Социальными Атрибутами. Воин может обладать высокими показателями в Физической категории Атрибутов.

Клоны не получают штрафов от ран. Хотя им знакомо чувство боли, они не воспринимают её или не реагируют на неё тем же образом, что и простые люди. Они не теряют сознания, когда их Здоровье утрачивается вследствие тупого урона, хотя они и начинают умирать сразу после того, как очки их Здоровья заполнятся летальными повреждениями.

Поскольку они лишены реальных человеческих эмоций, клоны не обладают Нравственностью, хотя они и располагают Пороками и Добродетелями. Наибольшего распространения среди клонов добилась Стойкость, которая отражает целеустремлённую и практически одержимую потребность этих созданий следовать заложенным в них программам и функциям. Пороки влияют на клонов гораздо сильнее, чем на людей или Прометидов. Если клон пытается воспротивиться своему Пороку, он должен сделать бросок на Решительность + Самообладание. Например, солдат может испытывать склонность к бешеной ярости (Порок Гнева), другой клон может быть неспособен действовать без прямых указаний с чужой стороны (Лень) и так далее. Клоны не восстанавливают запас Воли при удовлетворении своих Пороков и Добродетелей. Способ восполнения Воли зависит от их дизайна. Некоторые могут полностью восстанавливать

моральные силы после ночи хорошего сна, другие - после употребления особого питания, третьи - от возвращения на базу и прохождения очередного цикла программирования.

Некоторые клоны знают одну Трансмутацию первого или второго уровня. Клон может знать лишь одну из тех Трансмутаций, которыми обладал Прометид, ставший донором для создания самого клона.

Похитители

Реплика: *Ты пойдёшь с нами. Сейчас же.*

Биография: Проектировщица этих клонов уже использовала одного Прометида в своих экспериментах, растерзав пойманное создание на химические составляющие. Из груды кричащих и сопротивляющихся компонентов она извлекла очищенный Азот - хотя она называет его другим термином - и использовала его для того, чтобы вырастить эту чёртову дюжину искусственных мужчин и женщин.

К несчастью, ей так и не удалось повторить процесс. Любая попытка клонирования производила на свет лишь куски мёртвой плоти. Но будучи уверенной в том, что пойманное ей создание было не уникально, она отправила своих безвольных последователей искать другие источники Азота по всему миру.

Может быть, у неё есть другая причина искать Прометидов. Она может умирать и пытаться создать себе новое тело. Возможно, кража Азота - её единственная надежда. А может быть, она видит в себе демиурга, стремящегося усовершенствовать своих жутких созданий, основав новое Наследие Прометидов. Вне зависимости от её глубинных мотивов, она приказала своим клонированным последователям затеряться в обществе смертных, чтобы найти среди них существо, содержащее ту же энергию, которая потребовалась для их создания, а затем привести это создание к ней - живым.

Получив указание, они бестрепетно повиновались. Кроме её приказа, в их жизни больше ничего нет.

Описание: Они работают в группах по трое или по четверо. Их внешность трудно назвать располагающей. Но их лица легко забываются, голоса не вызывают особого внимания у окружающих. Они обладают средней комплекцией и средним ростом. Мужчины выглядят как на одно лицо, каштановые волосы выглядят совершенно обычно, как и карие глаза. Женщины выглядят аналогично. Все они носят стандартную одежду.

Использование в истории: Получив приказ своей повелительницы, ни один из клонов не остановится перед исполнением её воли. Их преданность слишком сильна, а её контроль - абсолютен. Однако они не лишены разума. Клоны используют среднюю остроту интеллекта для поиска Прометидов. Они действуют сообща, иногда разговаривают друг с другом, хотя эти разговоры никогда не опускаются до простой болтовни. Всё, что они произносят и делают, направлено на выполнение общей миссии, даже если это ведёт к их уничтожению. Хотя клоны не чувствуют Отторжения, они инстинктивно чувствуют Пирос (и, следовательно, Азот), находящийся поблизости.

К несчастью для самих клонов, они испытывают колоссальную проблему с действиями, не связанными напрямую с полученными указаниями, даже если такие действия необходимы для самозащиты или взаимопомощи. Они лишены подлинных эмоциональных реакций, инстинкта самосохранения и тем более привязанности к своим компаньонам.

Один из клонов в каждой команде носит наушники, через которые он получает указания от своей создательницы. Если наушники будут утрачены, клон лишится возможности получать приказы и передавать их своим товарищам. И хотя он достаточно умен, чтобы составлять дальнейшие планы действий самостоятельно, клонам трудно действовать по своей инициативе, а потому они запросто могут отступить и позволить врагам уничтожить их компаньонов (и даже их самих).

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 7

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2
Ментальные Навыки: Компьютер 1, Расследование 2
Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 2, Холодное оружие 1
Социальные Навыки: Запугивание 1
Преимущества: Крепкая спина
Воля: 4
Добродетель: Стойкость
Порок: Лень
Инициатива: 5
Защита: 2
Скорость: 11
Здоровье: 12
Трансмутации: Чувство Пироса (•)

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Лёгкий револьвер	2	20/40/80	6	7



Сентимани: Путь Очищения Флюкса

Уроды

Он стоял, глядя в пыльное, треснувшее окно старого склада, положив усталую руку на голову безобразного монстра со скорпионьим хвостом, который покорно стоял на коленях возле своего повелителя. Его пристальный взгляд неотрывно следил за высокой, изящной фигурой снаружи. О, как она была грациозна... И как прекрасна.

Он улыбнулся, подумав о том, что прошло много лет с тех пор, как кто-нибудь мог посчитать прекрасным его самого. Даже сам дом, в котором он теперь обитал, казался его чудовищным отражением.

Некогда это здание служило типографией, затем - консервным заводом, а после этого - фабричной пекарней. Каждое изменение в предназначении здания оставляло свой след на контейнерах, подвешенных вдоль потолка, чернильная краска которого уже давно сменилась белесым пыльным покрытием, окутавшим всё помещение.

Годы оставили след и на его теле. Флюкс сослужил ему хорошую службу, и изменения в его сущности были заметны невооружённым глазом: искривлённые бивни, угрожающе выпирающие из рта; длинные и неровные кости, выходящие из запястий, локтей и плеч; звук двойного стука в груди, порождённый гулом сердец-близнецов. Как и само убежище, его тело носило знаки тех целей, преобразований и перемен, в которых он так нуждался в прошедшие годы.

В тених позади него ползали искажённые, жуткие подобия человеческих тел, незаметно приближаясь к своему хозяину. В воздухе висел тихий голодный шёпот. Они хотели подползти ближе, чтобы увидеть посетителя, но никто из них не осмеливался приблизиться к повелителю без его разрешения.

“Чувствуете её запах?” - спросил он, улыбаясь. - “Подарок сам идёт к нам, как некогда пришёл к вам я, прежде чем вы поймали меня, сразили и стали поедать мою плоть. Прежде, чем я увидел, что мы едины. Я знаю, что вы всё ещё чувствуете этот голод”.

Он повернулся, чтобы окинуть взглядом собрание монстров, дрожащих в предвкушении её появления. Он действительно чувствовал голод, борющийся в них с его властью, жаждущий высвободиться и броситься наружу.

“Пойдёмте”, - сказал он, и, подобно накатывающей волне, Пандорианцы поползли следом за своим повелителем. - “Давайте нанесём ей визит”.

Прометиды, стремящиеся к постижению Флюкса, уже полностью и окончательно деградировали - во всяком случае, так рассказывают друг другу при встречах другие Созданные. Поиск знаний в области Флюкса - энергии хаоса и разложения, противостоящей принципу объединения, наполняющему Азот, - трудно назвать иначе, чем подлинным безумием. Если стремление к Азоту и его постижение ведёт к обретению Смертности, то к чему может привести желание познать Флюкс, если не к превращению в настоящего монстра?

Общие сведения

Лишь порождения невероятной страсти могут стремиться к постижению Флюкса. Подобной страстью может стать всепоглощающее одиночество, желание найти точки соприкосновения с теми самыми ужасами, которые готовы в любую секунду разорвать тебя на куски, чтобы поглотить твой Азот. Её семена может посеять чудовищное разочарование от жизни, полной одного провала за другим; усталость от очередной неудачной попытки понять нюансы человеческой жизни. Нужно обладать невероятно сильным духом, чтобы не стать чудовищем после того, как тебе раз за разом доказывают,

что ты монстр. Впрочем, среди настоящих философов из числа Прометидов встречаются те, кто вполне осознанно стремится “постичь” свет, погрузившись во тьму, и постичь Азот, раскрыв тайны Флюкса.

Вне зависимости от того, как приходят к практике Флюкса эти создания, Сентимани, или Сторукие, видят в себе наследников древних чудовищ античности. Обладатели нечеловеческой силы и нечеловеческой психологии, эти чудовища погружаются во тьму, наполненную жаждой, внушающей ужас апологетам человеческой морали.

Сторуких вполне оправданно называют Уродами, потому что их внешность попросту не имеет ничего общего с человеческим телом. Из-за обилия дополнительных конечностей, странных телесных особенностей и физиологических отклонений последователей этого Пути Очищения легко спутать с Пандорианцами, хотя искра интеллекта и независимости в их глазах говорит об обратном. Некоторые Прометиды считают Уродов куда более страшными монстрами по сравнению с Пандорианцами. В конце концов, ни одно из Подобий не может прекратить своё монструозное существование. Сентимани же сами жаждут могущества Флюкса.

Однако уродство затрагивает не одно лишь тело Сторукого. Многие Сентимани в конечном итоге деградируют до такой степени аморальности и безумия, что начинают приобретать необычные повадки. Подобно серийным убийцам, собирающим сувениры в память о своих преступлениях, Сентимани, лишённые человеческого рассудка, нередко пытаются найти порядок в своём монструозном существовании. Они могут расставлять по своей территории непостижимые символы, предупреждая других Прометидов о том, что те посягают на чужую землю. Они могут красть бытовые предметы определённого типа из домов смертных или убивать чёрных собак, попадающихся им на пути.

Многие легендарные монстры, известные человеческой мифологии, могли в действительности быть представителями Сентимани. Созданные до сих пор рассказывают истории о многорукой Ведьме из Бангалор, индийской людоедке, убитой английскими солдатами в первые дни колонизации Индии Великобританией.

Городские легенды, расхожие в обществе Прометидов, нередко изображают того или иного легендарного монстра как представителя Сентимани, хотя в подобных историях трудно найти хоть какие-нибудь доказательства их достоверности. В сущности, куда чаще они оказываются простым вымыслом. Среди последователей Сентимани всегда было модно нарекать себя в честь ужасных мифологических чудищ и демонов, но гораздо реже случалось так, что они сами порождали аналогичные мифы среди простых смертных.

Последователи

Несмотря на стремление к высшим проявлениям человечности, Созданные слишком часто сталкиваются с тем, что в них видят чудовищ. Такое отношение может подточить волю и веру даже самого стойкого Прометиды. Стоит ли удивляться, что те из них, кто оказался не в силах сопротивляться давлению окружающего мира, нередко стремится уйти во тьму, разорвав всякую связь с другими Созданными или же представителями других Путей Очищения? Равным образом, иногда Прометиды оказываются участниками жутких трагедий, последствия которых они попросту неспособны вынести. Некоторые устают от прежней жизни и обрушивают всю свою ярость на мир, который не позволяет им жить в гармонии, превращаясь в тех самых монстров, за которых их принимали обитатели природного мира.

В то время как остальные Пути Очищения становятся частью Паломничества Прометиды, Путь Очищения Флюкса направлен на достижение иной цели. В сущности, Сентиманус попросту отворачивается от Паломничества и отказывается от попыток стать человеком. Отдавшись энергии Флюкса, Прометид наконец признаёт, что он монстр и с этим ничего не поделаешь. Некоторые принимают это решение, поддавшись великой скорби. Однако по большей части последователи Сентимани пытаются высвободить гнев, порождённый их незаслуженными страданиями. Вне зависимости от причины,

толкнувшей их на этот путь, почти все Сентимани соглашаются друг с другом в том отношении, что отказ от Паломничества приносит им колоссальное чувство свободы.

В редких случаях Прометиды могут вступить на Путь Очищения Флюкса, не отказываясь от Паломничества. Такие Созданные могут считать это временным отступлением от основного пути, ведущее к лучшему пониманию человечности. Эти философы полагают, что осознание своей чудовищной природы не разрывает связи с человечностью, а лишь обостряет её. В мире существует немало странных созданий, но только у людей есть потенциал к тому, чтобы стать настоящими монстрами.

Из всех основных Наследий чаще всего на Путь Очищения Флюкса встают Франкенштейны и Осирианцы, подстёгиваемые глубочим чувством отчаяния. В случае с Франкенштейнами их неспособность мирно существовать в человеческом обществе иногда приводит к принятию своей монструозной натуры. Аналогичным образом, представители Наследия Улган время от времени чувствуют, что у них куда больше общего с жуткими демонами и непостижимыми духами тайного мира, чем с обыкновенными смертными, что подталкивает их к попытке стать такими же существами. Они отказываются от Паломничества, ведущего к обретению человечности, чтобы встать на тропу Паломничества, ведущего к чему-то совершенно иному.

Меньше всего к Пути Очищения Флюкса приспособлены Галатеи, и на то есть веское основание. Сентимани не обладают практически ничем, что можно было бы назвать утончённым или красивым. Правда, некоторые Галатеи отворачиваются от хрупкости и озлобленности человечества, обращая свои эмоции в русло кипящего гнева и обнаруживая в себе новое понимание слова “красота”. Среди нормальных Галатеидов таких Муз часто называют “Горгонами”, приводя их примеры в историях, повествующих об искажении красоты Галатеи по мере её погружения в нечестивые тайны Флюкса. Равным образом, Големы, презирающие саму мысль о рабстве, обычно находят практики по контролю Пандорианцев поистине омерзительными.

Философия

Жизнь монстра пугающе одинока. Это один из первых уроков, которые узнаёт каждый Созданный, и именно на этом уроке построена философия Сентимани. Люди боятся того, что сильнее их, того, что прячется в темноте, того, что не поддаётся их разуму. Сентимани считают, что Прометиды стоят между миром людей и миром чудовищ. Большинство Прометидов пытаются навсегда избавиться от своей монструозной природы и обрести человечность, но Сентимани заполняют ту нишу, которую так стремятся покинуть их братья.

Говоря простым языком, Сентимани желают лишь одного: оставаться монстрами.

С этой целью они избегают смертных и погружаются в жизнь чудовищ, устраивая себе логова среди развалин в далёких, недостижимых местах. Некоторые даже не брезгают компанией других монстров, намеренно разыскивая вампиров, оборотней и особенно Пандорианцев, которые облегчают их одиночество и обостряют их хищнические навыки и желания. Разумеется, далеко не все обитатели Мира Тьмы заинтересованы в компании Сентимани. Как правило, руку им протягивают только те вампиры и оборотни, которые сами отличаются жестоким и бесчеловечным поведением. Тем не менее, вместе эти создания действительно обладают возможностью сколотить настоящую группировку бесчеловечных чудовищ.

Нравственность Сентимани

Горькая правда о монструозной природе Сентимани заключается в том, что, невзирая на все их протесты, они по-прежнему обладают неким подобием человечности. Проблема в том, что некогда это качество стало для них источником таких страданий и боли, что они начали отрицать его в попытке обрести покой. Неудивительно, что хотя многие

Сентимани считают себя философами монструозной природы, за страшными масками большинства из них скрываются раненные души, которые познали слишком много боли и теперь пытаются избавиться от источника своих терзаний.

В связи с этим они похожи на многих мужчин и женщин, известных истории человечества, которые видели в себе настоящих монстров, когда на самом деле были всего лишь ранеными людьми, стремящимися отрицать в себе то, в чём они видели свою слабость. Они считали, что если бы им удалось стать настоящими монстрами, избавиться наконец от человеческих эмоций и переживаний, они перестали бы чувствовать одиночество и утратили бы способность чувствовать боль из-за ненависти окружающих.

Разумеется, эти чудовища обладают огромной силой, которую они обрушивают на мир, принёсший им столько страданий - и чем смелее они погружаются в свою ненависть, тем больше понижается их Человечность, а значит - тем больше полученные отклонения превращают их в настоящих чудовищ.

Ты не человек

Первым шагом к началу любых перемен должно стать признание своего текущего состояния. И на той или иной стадии своей жизни любой Сентиманус должен признать, что он не имеет ничего общего с человечеством. Мало кто среди Прометидов готов это признать. “Пока ещё не человек” или “не совсем человек” - вот какие определения дают себе те несчастные, которые цепляются за стандартные Пути Очищения. Сентимани, напротив, отбрасывают эту ассоциацию, иногда переходя все границы в попытке избавиться от того, что они считают своей единственной подлинной слабостью. Связь с человечеством может только подточить их решительность, как трещины в плотине.

Редкие Сентимани, исследующие силу Флюкса для завершения Паломничества, утверждают, что прежде чем Прометид сможет стать человеком, он должен избавиться от иллюзии, что он уже обладает человеческими чертами. Если его душа будет верить, что он уже человек, она помешает его попыткам стать человеком по-настоящему.

Служи самому себе

Монстры не занимаются баллотворительностью. Им не обязательно становиться извергами, однако каждый из них служит лишь самому себе. Легче всего им заниматься теми делами, которые сулят личную выгоду - и Прометиды, знающие о существовании Сентимани, как правило, это хорошо понимают. Если в действиях Сентимани не видно стремления к явной выгоде, значит, он руководствуется скрытыми мотивами. Никто из Уродов не станет браться за дело, которое неспособно дать ему персональную выгоду.

Даже те представители Сентимани, кто всё ещё придерживается традиций Паломничества, соглашались с важностью этого правила. Эгоизм свойственен всем живым существам, и лишь признавая и принимая тот факт, что личные нужды так же важны, как и потребности окружающих, монстр может выработать в себе настоящее сострадание.

Целостность в разделении

В поисках истинной и практически недостижимой целостности Азота многие Прометиды забыли важность разделения. Первым шагом большинства алхимических процессов всегда было разделение вещества на базовые составляющие, очищение главного от дополнительного. Придать или вернуть чистоту материи можно лишь после того, как все чуждые и громоздкие элементы, мешающие его очищению, окажутся отделены от базового вещества.

Те представители Сентимани, которые проповедуют бесчеловечную философию и поведение, полагают, что, избавляясь от ложных ограничений и требований человечности, он становится ближе к своей истинной, монструозной натуре. Другие Созданные,

вступившие на Путь Очищения Флюкса, но следующие Паломничеству, стараются быть с этим правилом поаккуратнее. В отличие от большинства других Сентимани они не воспринимают эту идею в качестве абсолютного оправдания злодеяний. Они считают, что “разделение” должно коснуться не самой человечности и здравомыслия, а лишь тех иллюзий, которые некоторые Прометиды питают по отношению к этим понятиям.

Практики и операции

Существование Сентимани может быть в равной степени чудовищным и возвышенным, свободным и одиноким. Большинство Сентимани склонны к саморефлексии, поскольку они стараются лучше понять природу своих разочарований и страхов. Те изменения, которые они вносят в собственные тела, иногда вызывают у них такое чувство раздробленности, что им приходится в буквальном смысле бороться за собственное представление о себе.

По этой причине многие Сентимани находятся в непрерывном поиске отвлекающих факторов и стараются занимать себя таким количеством новых проектов и планов, которое не позволило бы им по-настоящему чувствовать страх перед выбранной дорогой. Если кто-нибудь среди них отказывается от размышлений о монструозных качествах, которые он приобрёл на этом пути, зачастую он обнаруживает, что стал куда большим чудовищем, чем когда-либо намеревался. Обычно с того момента, как он это понимает, такой Сентиманус бросает Путь Очищения Флюкса ради другой, более оптимистичной философии.

Преобразуй самого себя

Именно так звучит самое важное правило Сентимани. Освобождаясь из темницы собственной плоти благодаря железной воле, Прометид дарует свободу своей духовной сущности. В глазах Сентимани индивид не ограничен одной лишь физической оболочкой.

Тело - лишь инструмент, подобный любому другому рабочему приспособлению, которое следует изменять по мере развития своих внутренних требований. Обе ключевых разновидности Сентимани направлены на преобразование тела. Подлинные чудовища хотят стать ещё монструознее, воплощая свои идеалы на физическом уровне, в то время как их соратники, сохранившие верность Паломничеству, стараются отрешиться от представления о теле как о части своей личности.

Логово

Традиция Сентимани по укреплению своего личного логова тесно связана с предыдущей практикой. Дом рассматривается ими как расширенная проекция их монструозных тел, физическое выражение, служащее для воплощения и культивирования их сущности как Прометидов. А потому многие Сентимани подыскивают себе логово и начинают подстраивать его под свои личные нужды.

Логово Сентимани становится одновременно святилищем, штабом, питомником и западнёй. Сентимани проводят долгие часы, превращая свои дома в убежища, удовлетворяющие все их потребности - включая и потребность в безопасности. Почти любое логово уставлено самыми разнообразными ловушками и системами оповещения о вторжении. Кроме того, Сентимани, питающие интерес к использованию Пандорианцев в своих целях, включают в свои убежища и загоны для этих чудовищ.

Изучение Пандорианцев

Во многом Пандорианцы являются ожившими воплощениями Флюкса, бушующего внутри Божественного огня. А потому они служат превосходными экземплярами для исследования непостижимых путей, которыми Флюкс способен воздействовать на тела Прометидов. Впрочем, сами Пандорианцы никогда не задумываются над Трансмутациями, которые искажают их формы, - вместо этого они руководствуются

наущными нуждами и инстинктами. Сентимани находят лёгкость взаимодействия этих созданий с Флюксом не только поразительной, но и завидной. Слишком уж часто им приходится бороться с так называемыми “высшими мотивами” при внесении изменений в собственные тела.

Те представители Сентимани, кто культивирует в себе чудовищное начало, используют Пандорианцев так же, как псарь своих гончих: направляя их на поиск добычи. Тем не менее, они хорошо заботятся о своих питомцах, поскольку те служат им не только послушными рабами, но и физическими чертежами для дальнейшего исследования телесных преобразований.

Трансмутации

Пандорианские Трансмутации (доступные Сентимани без стандартных побочных эффектов).

Навыки

Представителям Сентимани часто приходится бороться за выживание, особенно если они регулярно имеют дело с Пандорианцами. Поэтому большинство из них применяют различные Физические Навыки наподобие Атлетики и Рукопашного боя, а также Запугивание. В дополнение ко всему, Сентимани часто пытаются разгадать тайны Флюкса, что заставляет их развивать Навыки Медицины и Оккультизма.

Стереотипы

Аурум: Из всех изменений, которые вы могли бы внести в свою плоть, вы выбрали примитивное избавление от своих слабостей? Вы достойны презрения.

Купрум: Сколь ничтожен ваш мир. Оставаясь чудовищами, вы стараетесь заставить других забыть о вас. Возможно, мне удастся помочь вам обрести забвение навсегда.

Феррум: Наши взгляды во многом похожи. Если бы только вы не были столь щепетильны со своей плотью, я показал бы вам, как обрести подлинную свободу души и тела.

Меркурий: Вы горите так ярко, так быстро... Как долго продержится ваше пламя?

Станнум: Вы уже так близки, мои меньшие братья... Как только на вас снизойдёт понимание, что ваша натура - не слабость, а тёмный дар... о, какие секреты я смогу вам открыть!..



Прометиды

Если Созданные и контактируют с кем-либо из обитателей Мира Тьмы на регулярной основе, так это с другими Прометидами. Только они обладают иммунитетом к их Отторжению и всегда способны понять их Муку. Только они готовы остаться с протагонистами даже после самых чудовищных всплесков ярости и способны сражаться с ними бок о бок против общих врагов, проявляя то же упорство и ту же устойчивость ко многочисленным выстрелам и ударам. Созданные становятся друг другу лучшими союзниками. Они же становятся друг для друга и злейшими врагами.

Временами они решают, что только один из них достоин стать смертным. Соперничество за драгоценное Возрождение запросто может настроить друг против друга даже бывших союзников – разумеется, если они действительно убеждены в том, что только один из них может получить главный приз. Невзирая на то, что исследователи из числа Прометидов давно твердят, что не существует никаких доказательств подобной ограниченности “запасов Смертности”, это не всегда останавливает других Созданных от иррационального следования этому мифу, особенно если они вложили немало персональных усилий в получение этой награды. Невзирая на чувство локтя, присущее членам своры, между ними и остальными сворами или просто могущественными индивидами часто зарождается беспощадная конкуренция.

Кроме того, не все Прометиды хотят быть смертными. Эти Отрёкшиеся создания верят в то, что даже их искажённое существование лучше, чем жизнь в хрупком человеческом теле. Они могут препятствовать поискам других Созданных, причём не столько затем, чтобы “спасти” их от жалкой участи, сколько для укрепления собственной веры в то, что на самом деле конечная цель Паломничества – не более чем легенда. Если им удастся помешать другим стать людьми, они смогут убедить самих себя в том, что Смертность не стоит усилий, затрачиваемых на её обретение. Некоторые из Отрёкшихся даже организуют травлю и уничтожение Искуплённых. Что ещё хуже, они могут возвращать их к жизни в качестве Прометидов, хотя не менее вероятно, что жертва повторного оживления станет Пандорианцем.

Некоторые Прометиды охотятся на своих братьев в стремлении завладеть их Витриолью, удовлетворяя своё низменное стремление к могуществу за счёт чужих наград, завоёванных с таким трудом. Эти “похитители душ”, как их время от времени называют другие Созданные, часто пользуются даже худшей репутацией, чем Сентимани (хотя большинство из них принадлежат к числу Сентимани). Многие Прометиды даже откладывают операции по уничтожению местных Пандорианцев, если это помогает им сосредоточить силы на ликвидации похитителя душ (и неоднократно, если он вдруг проявит способность к возвращению из мира мёртвых).

Атомный Прометид

Я вспомнил строку из священной книги индуизма, Бхагавад-гиты; Вишну пытается уговорить Принца, что тот должен выполнять свой долг, и, чтобы впечатлить его, принимает своё многорукое обличие и говорит: “Я — Смерть, великий разрушитель миров”. Я полагаю, что все мы, так или иначе, подумали о чём-то подобном.

Роберт Оппенгеймер

Вот что рассказывают Прометиды: где-то между 1942 и 1945 гг. в Лос Аламосе работал один учёный, который сошёл с ума, увидев, на что способны атомные бомбы. Ему захотелось доказать самому себе, что в совершённом им и его коллегами преступлении есть и плоды чего-то большего. Он захотел увидеть творческую, а не разрушительную энергию атома. И тогда он похитил тело мужчины, умершего от рака, и вытащил труп на середину испытательного полигона. Он обернул тело свинцовыми лентами и оставил его в нескольких милях от места следующего взрыва, закрепив на бетонной плите.

Когда испытания закончились, он надел радиоактивный костюм и снова выбрался в поле. Плита раскололась на две громоздкие части, а свинцовые ленты усеивали всю округу. Тело пропало. С тех его больше никто не видел.

А вот другая история: учёный был немцем. Он работал на полигоне Пенемюнде с Фон Брауном и Дорнбергером. Американцы поймали его и перевезли на атолл Бикини. Однако учёный был мистиком. Подобно некоторым другим исследователям из Пенемюнде, он увлекался нацистской эзотерикой. Равным образом, он интересовался работами Корнелия Агриппы и Парацельса, Эйнштейна и Гейзенберга. Кроме того, он был не столько последователем доктора Франкенштейна, сколько первооткрывателем, самостоятельно разработавшим аналогичный метод оживления мёртвой плоти. Он смешал обе научные отрасли, работая за спинами американцев. Он всё ещё верил в прежние идеалы. Он жаждал сотворить сверхчеловека и видел ключ к человеческой эволюции в радиации. Он украл тело работника, погибшего в его исследовательском центре в результате несчастного случая.

Затем он использовал образец облучённой почвы в качестве философского камня, а урановую массу сделал своим алкагестом. Подобно учёному из предыдущей истории, который воспользовался ядерными испытаниями для порождения новой энергии, немец попытался вдохнуть жизнь в собственное творение. Однако в отличие от предыдущего экспериментатора, он остался рядом с похищенным телом, чтобы дожидаться взрыва. Рассказывают, что через несколько дней в округе нашли обугленное тело алхимика, разрушенный перегонный куб и несколько фрагментов свинца. И ничего больше.

Третья версия этой истории - в которую верят большинство Прометидов, рассказывающих подобные легенды - повествует об эксперименте, который имел место в СССР во время Холодной войны. Один советский учёный каким-то образом сумел достать личные заметки Виктора Франкенштейна. Советские службы нашли их в архиве, когда “освобождали” Восточную Европу. Однако на чтении этих заметок учёный не остановился: он принялся изучать этнографические работы по изучению сибирского шаманства, которое навело его на мысль о существовании Улганов. Он даже увидел одного из них. Только этот учёный сумел понять значимость подобных исследований. Он верил в достоверность записей Франкенштейна, а потому попытался воспроизвести его эксперимент. Поскольку он занимался вопросами, связанными с атомной энергией, ему не составило труда достать трупы мужчин, погибших в одном из “ядерных ГУЛАГов КГБ” - урановых рудниках, которые обеспечивали Советский Союз сырьём для расщепления атома. Согласно этой истории, учёный сшил вместе органы и конечности разных покойников точно так же, как некогда это сделал сам Франкенштейн, после чего поместил тело в центре полигона для ядерных испытаний. Последовавший взрыв не разрушил тело. Так же, как и любое другое воздействие Божественного огня на тело Созданного, этот взрыв пропитал тело Пиросом и вдохнул в него жизнь.

Какое-то время учёный держал творение своих рук взаперти, однако уже очень скоро поддался воздействию Отторжения и попытался его уничтожить. Монстр сбежал и скрылся в Уральских горах. Демидург умер от рака в пределах года, однако его создание выжило. Он сотворил первое Наследие с тех пор, как более двух столетий назад Виктор Франкенштейн закончил свой знаменитый эксперимент. И на этот раз доминирующим элементом при создании Прометида выступила радиация.

Подобные слухи циркулировали в течение многих десятилетий. Не имеет значения, что как минимум в одной из этих историй не объясняется, как миру стало известно о деятельности учёного. Истории продолжают расплзаться. Прометиды разных Наследий продолжают рассказывать друг другу легенды, услышанные от знакомых их знакомых, и некоторые уже твёрдо решили: в мире существует шестое Наследие. Но любые сведения, которыми они располагают, не выходят за пределы простых догадок. Все эти истории зиждутся на повериях, на информации, распространяющихся по сарафанному радио, через домыслы и преувеличения.

Мало кто утверждает, что лично встречал Атомного Прометида. Нельзя даже точно сказать, существует ли больше одного такого создания. Часто такие истории воспринимаются другими Созданными как неправильно интерпретированные встречи с Пандорианцами или Прометидами, практикующими Путь Очищения Флюкса и распалившими Азот до невероятной температуры.

Однако слухи не умолкают. Некоторые Прометиды описывают Трансмутации, не похожие на одну другую. Один Непри рассказывает, что он видел таинственного Прометида, который в одну секунду сумел вызвать на коже незадачливых смертных жуткие меланомы. Согласно другой истории, Атомный Прометид заставил человека кашлять кровью, после чего тот скончался настолько стремительно, словно только что получил смертельную дозу радиации. Один Галатеид распространил историю, согласно которой Атомный Прометид испустил на его глазах такой яркий свет, что он сжёг сетчатку целой толпе людей, одновременно обуглив большую часть их кожи. Наконец, ходят слухи, что Атомный Прометид способен превращать людей в больных, изнурённых рабов, мутировавшие мозги которых могут воспринимать только указания своего хозяина.

Некоторые утверждают, что когда Атомный Прометид проявляет свою обезображенность, его тело лишается кожи. Другие считают, что кожа сохраняется, однако она несёт нездоровый красный оттенок и постоянно отслаивается из-за вечных ожогов. Третьи рассказывают, что он дышит радиоактивным огнём. Кто-то упоминает кровоточащие глаза, кто-то - кровотечение из пор кожи, которое превращает всё тело Атомного Прометида в скользкий подвижный объект, покрытый заражённой кровью, которую можно использовать для распространения заболеваний и радиации по своему желанию. Кто-то твердит, что чудовище оставляет за собой облучённые чешуйки кожи. Нередко эти истории сопровождаются описанием колоссальных опухолей, страшных ран, постоянного роста тела, превращающего всю плоть чудовища в подобие живой брони. Кто-то даже рассказывает о дополнительных конечностях, которые иногда отрачивают свои собственные лица и части тела, чтобы отсоединиться от хозяина и начать самостоятельную жизнь.

Отторжение, которое источает тело Атомного Прометида, пропитано радиацией. Всякий Прометид способен спровоцировать увядание живой природы при длительной задержке в пределах одной территории, однако если Прометид радиоактивен, его Отторжение начинает само по себе просачиваться в окружающий мир. Человек, проведший рядом с таким Прометидом достаточно много времени, серьёзно рискует умереть от рака. Земля пропитывается радиацией, разлагаясь, как зона вокруг Чернобыля. Даже воздух вокруг него несёт признаки полураспада.

Пирос, наделяющие этого монстра способностью двигаться, отличается чрезвычайной силой. Многие Змеи, питающие интерес к алхимии, предполагают, что если это создание действительно существует, реанимирующий его радиоактивный элемент должен быть способен наделить монстра настоящим бессмертием - по крайней мере, до тех пор, пока он не обретёт Смертность. Однако тогда напрашивается вопрос, может ли он вообще достичь Возрождения? Те же змеи предполагают, что Пирос, насыщенный радиацией, может превратить обретение Авроры этим чудовищем в некий аналог смертного приговора, поскольку тело будет по-прежнему страдать от радиации, а потому такой Искуплённый очень быстро умрёт от лучевой болезни.

Обратной стороной Пироса, насыщенного радиацией, может стать эффект Муки, которой наверняка подвержен Атомный Прометид. Какой темперамент господствует над его Азотом? По слухам, темпераментом этого монстра может быть сам рак, бесперывное деление и мутация клеток. Но что в таком случае будет вызывать Мука? Каким становится Атомный Прометид, когда темперамент берёт над ним верх?

Одна история повествует о Големе, который увидел группу людей, нападающих на незнакомого ему Прометида женского пола. Он бросился вперёд, чтобы помочь незнакомке, и уже начал понимать, кто перед ним, когда почувствовал её гнев. Он

остановился, глядя, как её тело начинает искажаться, а кровь и внутренности начинают вырываться из-под кожи. Секунду спустя кровь монстра вскипела - в буквальном смысле. По мере того, как Мука всё больше подавляла её, засасывая в разрушительный ураган эмоций, эта кипящая кровь начинала всё в большем объёме разбрызгиваться вокруг. Люди тоже это увидели и бежали прочь. Скоро сбежала и незнакомка. Она оставила за собой разрушительный след, и даже пучки травы, на которой она стояла, завяли за считанные секунды. Они так и не выросли.

Что может желать такой Прометид? К чему он может стремиться? Большинство Прометидов знают, что они не должны были появляться на свет, и подобное знание они сохраняют с собой до самого конца Паломничества. Огонь, пылающий в них, слишком ярок, чтобы позволить им обрести покой. Но во сколько раз сильнее он должен пылать, подвергнувшись радиации? Какую агонию испытывает изо дня в день это создание? Возможно, боль сводит его с ума. Возможно, те жуткие вещи, которые описывают столкнувшиеся с ним Созданные, он делает именно из-за сумасшествия. Почти в каждой истории об этом монстре содержатся сцены, описывающие, как он кричит от боли, страдая от зуда бесконечных ран, сдирает струпья, скрипит зубами, тщётно пытаясь облегчить боль. Он никогда не бывает спокоен. Даже вернувшись в логово, он кричит и дёргается, словно пытается сбежать из собственной кожи. Возможно, он всё же стремится к обретению подлинной человечности. Однако никто не знает, нашёл ли он способ закончить своё Паломничество. Даже если он вообще не имеет возможности обрести Смертность, это не значит, что он с этим смирился. В конце концов, ещё не нашлось такого безумца, который решил бы отыскать его и сообщить, что его поиски обречены на провал.

Возможно, есть и другие цели, которых он хочет добиться.

Если истории достоверны, Атомный Прометид (или даже Атомные Прометиды) всё время страдает от приступов боли. Он *должен* спастись. Но что если он решит прервать свою агонию другим способом, отказавшись от пути к Смертности? Планирует ли он самоубийство? Возможно, суицид может сработать, однако он равным образом может и не подействовать на такое создание. Может быть, Атомный Прометид пытается превратить мир в идеальный дом для себя, стерильный и радиоактивный. Возможно, он даже намеренно распространяет болезни по всему миру. Или он хочет отыскать способ использовать атом для уничтожения мира, поставить точку в истории человечества одним-единственным всплеском энергии, превратив всю планету в пылающую шелуху.

Большинство историй об Атомном Прометиде и существах, которые могут рассматриваться как его потомство, циркулируют в тех местах, в которые атом некогда внёс разрушительные изменения. Атомного Прометиды видели в Украине, в зоне черновобильской катастрофы. Английские Прометиды рассказывают, что его видели в Камбрии, около Селлафилда. Кто-то считает, что он обитает в Нью-Мексико, кто-то передаёт, что он был замечен неподалёку от Нагасаки. Показания очевидцев расходятся в отношении внешности Атомного Прометиды, его поведения, а в одном случае - даже его пола, что позволяет предположить, что первый Атомный Прометид уже создал потомка, став Родоначальником нового Наследия. Однако все соглашаются с тем, что этот странный Прометид чего-то искал. Но что он - или даже она - пытался найти? Возможность прервать своё существование атомным взрывом? Перспективы использования радиоактивных пустошей в своих целях?

Практикует ли он какой-либо Путь Очищения? Нет никаких свидетельств о том, что он следует одному из стандартных Путей Очищения. И разумеется, ни один Прометид не осмелился утверждать, что некогда обучал его. Может быть, он примкнул к Сентимани. Это логичный вывод, учитывая ходящие о нём слухи как о чудовище, окружённом стаей живых раковых опухолей.

Но если он не интересуется практикой Очищения Флюкса, что может иметь для него значение? Мог ли он - и его потомки, если он правда их создал - сформировать новые

алхимические традиции, о которых ещё не знают представители ключевых Наследий? Чего следует ожидать другим Прометидам, если он разработал собственный Путь Очищения наподобие Урана?

В конце концов, ничего конкретного про него не известно. Даже не все Прометиды слышали эту легенду, а те, кто слышали, не знают его имени. Нет того, кто слышал бы сразу все эти истории. Мало кто знает хотя бы несколько. Слухи о его побуждениях остаются простыми догадками.

Что ещё важнее, никто не знает, какое из направлений Паломничества он выбрал. Может ли оказаться так, что он обречён навсегда оставаться в рядах Сентимани - или же он предвестник чего-то более страшного?

Если он уже сотворил потомков, то можно ли вести с ними какие-либо переговоры? Возможно ли заручиться их дружбой или поддержкой - или они настроены по отношению к остальным Прометидам враждебно?

Существуют ли они вообще?

Пандорианцы

Твари. Монстры. Подобия.

Это лишь несколько из распространённых названий Пандорианцев, рассеянных искр Божественного огня, отравленного деструктивной энергией Флюкса и помещённого в изуродованную плоть чудовищ. Пандорианцы отличаются чрезвычайной близостью к энергии Флюкса, силе разрушения и разложения, которая стоит в оппозиции к Азоту – силе единства или коагуляции (в соответствии с алхимической терминологией). По сравнению с искажённым, лишённым всякого смысла существованием Пандорианцев, даже мучительная полужизнь Прометидов кажется благословением.

Пандорианцы возникают в результате неудавшихся попыток создания нового Прометиды. Для того чтобы тело приняло алхимическое подобие истинной жизни, которую имитирует существование Прометидов, Азот должен быть очищен. К несчастью, иногда переход Азота от создателя к созданному оказывается испорчен, и Флюкс отравляет реанимирующие искры Божественного огня.

Когда это происходит, труп начинает метаться на операционном столе. Он испускает жуткий, потусторонний вопль. Руки покойника разрывают собственное тело на части, и по мере того, как куски его мёртвой плоти падают на пол, некоторые из его органов деформируются и мутируют, отращая собственные конечности. Зачастую они хватают друг друга в этот пугающий момент преобразования, а затем ускользают прочь, завершая своё слияние в целого Пандорианца.

Пандорианцы могут формировать новых представителей своего вида. В некоторых случаях, когда Пандорианец оказывается убит, и неизрасходованная энергия остаётся бушевать в его теле, остатки трупа реанимируют сами себя, формируя нового Пандорианца (и даже больше, если убийца расчленил монстра на множество разных частей). Бывает и так, что Пандорианец, столкнувшийся с Азотной радиацией, вызывает внутри себя обратную реакцию Флюкса, которая разрывает его, формируя двух или сразу нескольких Пандорианцев.

Вне зависимости от того, как они появились на свет, Пандорианцы пытаются отыскать безопасное место и принимают вид закаменевших фигур. Они даже не похожи на живых существ - и в определённой степени ими не являются. Пробыв несколько недель в этом каменном состоянии, Пандорианец полностью формируется (до момента кризалиса Пандорианец находится в неподвижном состоянии, подобном Дрёме, которая описана на стр. 223).

Пандорианцами управляет сильнейшее чувство голода. Будучи порождениями Флюкса, они чувствуют потребность в поглощении любых источников Азота, которые попадают им на пути. Энергия Флюкса странно взаимодействует с организмом Пандорианца, поскольку, судя по всему, она просто не может балансировать его должным образом без

поддержки Азота. Поэтому, когда Пандорианец оказывается за пределами Азотной радиации, источаемой Прометидами, Флюкс начинает ослабевать. Поначалу он вызывает у них чувство безумного голода, затем – если только Пандорианец не нашёл способа утолить этот голод – заставляет их погрузиться в Дрёму.

Когда Пандорианец находит источник Азота, он превращается в ожесточённого и неудержимого хищника. Пробудившись от Дрёмы, большинство Пандорианцев испытывают приступ звериного голода, который подталкивает их к ближайшему источнику Азота и заставляет поглотить его. Это безудержное стремление поглотить Азот часто оказывается фатальным для Прометидов, ставших добычей пробуждённых Пандорианцев.

Тем не менее, если с момента их пробуждения прошло хотя бы немного времени, Пандорианцы способны проявить определённую смекалку. Они начинают чувствовать, что присутствие живого Прометида жизненно важно для продолжения их бодрствования. Такие Пандорианцы склонны захватывать Прометидов, иногда для того, чтобы поедать их по кусочкам в попытке отсрочить момент угасания Азота в его организме.

Характеристики Пандорианцев

Пандорианцы обладают следующими характеристиками:

- **Атрибуты:** определяются Рангом (см. ниже).
- **Навыки:** определяются Рангом (см. ниже).
- **Преимущества:** Пандорианцы вообще не развивают эту категорию характеристик. Тем не менее, Сублиматы – особая разновидность интеллектуальных Пандорианцев (см. стр. 227) – порой действительно обладают чередой Преимуществ.
- **Воля:** Решительность + Самообладание.
- **Нравственность:** Пандорианцы лишены человечности и других этических представлений. Они откровенно чудовищны, а потому им не свойственна ни Человечность, ни Нравственность.
- **Пороки и Добродетели:** Каждый Пандорианец обладает Пороком, который отражает его основные стремления и желания. Тем не менее, Пандорианцы не обладают Добродетелями.
- **Инициатива:** Ловкость + Самообладание.
- **Защита:** Самый низкий из показателей Ловкости и Сообразительности. Звероподобные Пандорианцы, не обладающие очками в Манипулировании или Интеллекте, используют самый высокий из показателей Ловкости и Сообразительности, подобно животным.
- **Размер:** 4. Тела Пандорианцев несколько уступают телам смертных и Прометидов (хотя определённые Трансмутации позволяют им увеличивать или уменьшать этот показатель).
- **Скорость:** Сила + Ловкость + 6 (фактор вида соответствует быстрым Пандорианцам).
- **Здоровье:** Выносливость + Размер.

Сверхъестественные характеристики

Кроме того, Пандорианцы обладают многими из качеств, присущих нормальным Созданным:

- **Запас Пираса:** Пандорианцы обладают собственным запасом Пираса, который определяется их Рангом (см. ниже). Пандорианцы используют по одному пункту в день для того, чтобы поддержать активность. Восстановить Пирос они способны только при поглощении мяса Созданных (см. раздел “Голод”).
- **Трансмутации:** Пандорианцы обладают определённым числом Трансмутаций, зависящим от их Ранга (см. ниже).

- **Исключительная стойкость:** Пандорианцы обладают той же устойчивостью к боли и депривации, которая отличает и Созданных. Тем не менее, они неспособны возрождать себя после смерти, поскольку эта функция находится в сфере влияния Азота.

- **Пандорианское телосложение:** Пандорианцы не нуждаются в нормальной пище. Они питаются только тогда, когда потребляют плоть Созданных для поглощения их Азота. Кроме того, они неуязвимы для ядов и болезней.

- **Электрошоковая терапия:** Как и нормальные Прометиды, Пандорианцы способны исцелять свои раны благодаря электричеству.

- **Сверхчеловеческий потенциал:** Как и нормальные Созданные, Пандорианцы способны вкладывать Пирос в увеличение Атрибутов, однако их выбор ограничен только Физической категорией.

Пандорианцы лишены следующих качеств:

- **Алхимические договоры:** Пандорианцы не имеют возможности вступать в алхимические договоры. Способность образовать сверхъестественное единство находится в сфере применения Азота. Пандорианцы слишком сильно зависят от деструктивной энергии Флюкса, чтобы сплотиться друг с другом на алхимическом уровне.

- **Азот:** Пандорианцы лишены Азота.

- **Отторжение:** Пандорианцы источают собственный вид Отторжения, который, однако, существенно отличается от своего аналога у Прометидов. Реакция смертных на Пандорианцев ввергает последних в Дрёму (см. ниже). Кроме того, Отторжение Пандорианцев не вызывает эффекта Опустошения.

- **Мука:** Пандорианцы не подвержены Муке.

Ранг

Могущество Пандорианца оценивается по пятибальной шкале, основанной на времени, прошедшем с его создания. Ранг определяет силу Пандорианца. Обладатели Ранга, превышающего 3 очка, встречаются чрезвычайно редко.

Ранг	Возраст	Макс. Физ. Атр.	Макс. Инт. и Ман.	Максимум Пироса	Трансмутации
1	3 месяца	5	0	10/1	4
2	1 год	6	1	12/2	8
3	5 лет	7	1	14/3	12
4	20 лет	10	2	17/4	20
5	100+ лет	15	2	20/5	30

- **Возраст:** Общий возраст Пандорианца этого Ранга. Изменения между Рангами медленно проистекают на рубеже двух соответствующих возрастных показателей. Обратите внимание, что количество лет, проведённых в Дрёме, не имеет значения: Ранг основан только на времени бодрствования.

- **Атрибуты:** Пандорианцы начинают с бесплатным очком во всех Физических Атрибутах, а также Ментальных и Социальных категориях, за исключением Интеллекта и Манипулирования, которые находятся на нуле. Когда они получают хотя бы по одному очку в Интеллекте и Манипулировании, Пандорианцы обретают дар речи. До этих пор каждый Пандорианец остаётся звероподобным монстром, полагающимся исключительно на свои инстинкты. Пандорианцы не могут приобретать Социальные Навыки за исключением Запугивания и Знания животных, хотя это ограничение также снимается после приобретения очков в Интеллекте и Манипулировании. Они не способны приобретать Ментальные Навыки до тех пор, пока значение Интеллекта не достигнет хотя бы первого уровня.

- **Максимум Интеллекта и Манипулирования:** Данная графа определяет предельные значения Интеллекта и Манипулирования, которыми могут обладать те или иные Пандорианцы.

- **Максимум Пироса:** Максимальный запас Пироса, которым могут обладать те или иные Пандорианцы. В пределах раунда Пандорианец может потратить лишь соответствующее количество Пироса.
- **Трансмутации:** Количество очков Пандорианских Трансмутаций, которыми обладают эти чудовища.

Дрёма

Лишённые Азотной радиации, Пандорианцы впадают в бездействие. Мало того, что в этом состоянии они утрачивают какие-либо функции, - они также теряют облик живых существ. Тела Пандорианцев твердеют, усиливаясь под воздействием Флюкса, лишённого своего естественного противовеса в форме Азота, и превращаются в жёсткую материю, напоминающую мрамор. В таком состоянии Пандорианцы не воспринимаются окружающими как живые существа, даже если на них используются сверхъестественные методы обнаружения жизни. Тем не менее, это не следует рассматривать как некую форму мистической маскировки. В определённом смысле, Пандорианцы действительно становятся неодушевлёнными предметами, лишёнными всякой жизни. Поэтому обнаружить Пандорианцев при помощи волшебства и других сверхчеловеческих способностей попросту невозможно.

Внешне Дремлющий Пандорианец напоминает глыбу материи с чертами статуи. Хотя некоторые из них превращаются в камень, застывая в тех позах, которые они приняли непосредственно перед погружением в Дрёму, многие сопровождают переход в это состояние изменением облика. Часто выбор подобной формы зависит от окружающей среды. Пандорианец, оказавшийся в картинной галерее или музее, может погрузиться в Дрёму сразу после преобразования в некий аналог скульптуры, в то время как другой, взобравшийся на украшенную гаргульями крышу, может принять форму ещё одного каменного чудовища, разве что упавшего с пьедестала. Среди Прометидов ходят истории о Пандорианцах, Дремлющих в парках развлечений под видом дружелюбных анимационных персонажей или сломанных фигурок, предназначенных для карусели – иногда даже с седлами на искусственных спинах.

Впрочем, некоторые Пандорианцы принимают совершенно иные формы. Такой вид защитного камуфляжа зависит не только от обстановки, но и от Подобия самого монстра. Так, Себек, погрузившийся в Дрёму в воде, может стать куском камня или древесины, опустившейся на дно озера, в то время как один из Безмолвных может прикинуться манекеном. Сведения о Подобиях можно найти на стр. 227.

Дремлющие Пандорианцы считаются объектами. Их Прочность равна Выносливости, Структура – Здоровью. Когда они пробуждаются, любые повреждения, нанесённые их Структуре во время Дрёмы, переносятся на их Здоровье, хотя они и залечиваются в нормальном темпе. По пробуждении монстр теряет значение Прочности.

Подвергнувшись Азотной радиации, Пандорианцы пробуждаются в состоянии дикого голода. Требуется всего лишь минута для того, чтобы монстры очнулись и вырвались из состояния Дрёмы в пределах одного раунда. Они стремительно сбрасывают свои внешние каменные оболочки и устремляются к источнику Божественного огня. В эти минуты их запас Пироса истощён, а потому они возвращаются в состояние Дрёмы, если только не успевают насытиться в пределах сцены.

Пандорианцы погружаются в состояние Дрёмы всякий раз, когда вызывают Отторжение в смертных (см. раздел “Отторжение” ниже) или когда их запас Пироса падает до 0 и не пополняется в течение одного дня или немногим больше.

Азотная радиация

Азотная радиация Созданных во многом подобна их ауре Отторжения. Чем выше Азот Прометида, тем шире область, которую затрагивает радиация.

Азот	Область
1	Пределы одного здания
2	Городской квартал
3	Несколько кварталов
4	Район города
5	Небольшой городок или одна из сторон мегаполиса (например, юго-восток)
6	Половина города (например, северная или южная)
7+	Весь город

Азотная радиация нескольких Прометидов сливается и усиливает интенсивность общего воздействия на окружающий мир. Когда Прометиды вступают в контакт друг с другом, их радиация смешивается, укрепляя её эффекты.

В сущности, когда сразу несколько Прометидов встречаются в одном здании или просто находятся поблизости друг от друга, они источают количество радиации, равное самому высокому показателю Азота во всей группе + по одному пункту за каждого дополнительного Прометиды.

Единственным исключением из этого правила становится радиация, излучаемая участниками алхимической своры. В таком случае группа излучает Азотную радиацию, равную самому высокому показателю Азота в группе, поскольку их Азот сфокусирован и направлен на поддержку всей своры.



Отторжение

Как и обычные Созданные, Пандорианцы вызывают в смертных реакцию Отторжения, хотя результат этого сверхъестественного дискомфорта значительно отличается от своего аналога у Прометидов. При столкновении со смертными как Прометиды, так и Пандорианцы вызывают в собственном организме всплеск Флюкса. Тем не менее, Прометиды способны блокировать этот скачок внутренней силой Азота, которая вызывает у них приступ Муки. Пандорианцы не обладают подобной защитной реакцией. В их случае Отторжение усиливает скачок Флюкса до такой степени, что он немедленно повергает Пандорианца в состояние Дрёмы.

Когда простой человек, не обладающий связью со сверхъестественным миром (то есть не являющийся Лунатиком, гулем, смертным родственником вервольфа или другим подобным созданием) встречает или просто видит Пандорианца, Флюкс порождает в последнем реакцию Отторжения. Рассказчик делает за Пандорианца бросок на Решительность + Самообладание с минусом, равным количеству *дополнительных* свидетелей (то есть -1 в случае с двумя свидетелями, -2 в случае с тремя и так далее). Провал означает, что в пределах раунда Пандорианец погружается в состояние Дрёмы. Успех означает, что Пандорианец может действовать по собственной воле, однако каждый последующий раунд он делает бросок снова, получая кумулятивный штраф -1. Он проходит эти проверки до самого окончания сцены. Когда он наконец проваливает бросок, его охватывает Дрёма.

Большинство нормальных людей склонны рационализировать подобные столкновения, объясняя это краткосрочной потерей памяти или волнением. Вместо того чтобы предположить, что они увидели монстра, превращающегося в камень у них на глазах, большинство людей приходят к выводу, что они стали жертвой любопытного оптического эффекта, который придал каменной статуе сходство с живым существом. Когда они смотрят на монстра повторно, то убеждаются в достоверности своего предположения.

Впрочем, если в момент проверки на Отторжение в поле зрения Пандорианца оказывается Прометид, чудовище приобретает невероятную устойчивость к воздействию Отторжения. До тех пор, пока рядом находится Прометид, монстр добавляет к броску на Решительность + Самообладание бонус, равный Азоту Созданного (или самому высокому показателю Азота, встречающемуся в округе). Кроме того, единожды преуспев в этой

проверке, Пандорианец игнорирует Отторжение до окончания сцены, даже если Прометид покидает зону его видимости. Таким образом, даже смешавшись с толпой, Прометиды не гарантируют себе абсолютную безопасность. Впрочем, Пандорианцы пользуются этим преимуществом с большой осторожностью, так что близость к смертному коллективу всё же остаётся для Прометидов определённой гарантией безопасности. Тем не менее, их встречи со смертными также сопряжены с риском Отторжения, что иногда приводит к катастрофическим ситуациям. Если смертный уже страдает от Отторжения, вызванного Прометидом, то встреча с Пандорианцем автоматически усугубляет эффект до следующей стадии, хотя жертва по-прежнему связывает свой дискомфорт с Прометидом.

Охота

Пандорианцы обладают врождённой способностью к обнаружению ближайших источников Пироса, необходимого им для поддержания активности. Невзирая на то, что они не могут точно определить местонахождение таких источников, пока не окажутся рядом с ними, они способны идти по следу, оставленному обладателем Пироса, включая обычных Созданных.

Подобное выслеживание требует продолжительного действия с проверкой на Сообразительность + Выживание. Рассказчик определяет требуемое количество успехов, основываясь на длительности оставленного следа. Чем дольше след, тем больше успехов необходимо набрать для отслеживания источника. Количество успехов может варьироваться от 10 до 20 или даже превышать этот максимум. Каждый бросок отражает 10 минут выслеживания.

В ходе такой охоты Пандорианец может передвигаться лишь с половиной Скорости. Передвижение с большей скоростью вносит определённую погрешность в поиски Пандорианца: три четверти Скорости налагают штраф -2, в то время как максимальная Скорость отнимает сразу -4 дайса от проверок Пандорианца.

Со временем след начинает слабеть. Преследователь получает штраф -1 за каждые восемь часов, прошедшие с момента фиксирования следа. Этот модификатор предполагает стандартные погодные условия. Дождь или снег могут стереть след намного быстрее, а гроза и вовсе рискует устранить его целиком. Количество выслеживаемых жертв также влияет на броски Пандорианца. Преследователь получает бонус +1 за каждую *дополнительную* жертву, по следу которой он идёт. Так, если он выслеживает сразу трёх Прометидов, его броски получают бонус +2.

Результаты броска

Полный провал: Пандорианец берёт ложный след, который уводит его прочь от правильного пути. Ему не удаётся отыскать жертву.

Провал: На текущей стадии поиска Пандорианец не получает успехов. Он должен найти и правильно идентифицировать более свежий след. Это условие отражается последующими проверками.

Успех: Пандорианец нападает на верный след и видит зацепки для дальнейшего поиска (полученные успехи прибавляются к уже набранным).

Исключительный успех: Преследователь достигает значительного прогресса на пути к жертве.

Возможные модификаторы: Доступ к предмету, которым владела жертва (+1), жертва кровоточит (+1), Пандорианец был пробуждён Азотной радиацией жертвы (+2), жертва подавляет свою Азотную радиацию (-3; см. стр. 92).

Голод

Единственным качеством, которым обладают все Пандорианцы, является их чудовищный голод. Они рыщут по следам Прометидов подобно голодным ищайкам,

поглощая из плоть, насыщенную Азотом, при первой удобной возможности. Даже их облик определяется необходимостью добывать подобную пищу. Пандорианцы чрезвычайно приспособлены к захвату и обездвиживанию противников перед их поглощением.

Обратите внимание, что Пирос, забранный таким образом, *не* вычитается из запаса самого Созданного. Вместо этого Пандорианец пожирает саму его плоть и кровь, что отражается в виде потери очков Здоровья. Некоторые Сентимани даже подкармливают свои Пандорианские стаи собственной плотью, заживляя раны при помощи Трансмутаций или электричества и поддерживая тем самым довольство и сытость своих чудовищных слуг. Пандорианцы не способны насыщаться плотью других Пандорианцев, за исключением Жажды Флюкса (см. ниже).

- **Укусы:** Пандорианцы активно используют зубы для нанесения повреждений. Если Пандорианец не обладает клыками вследствие соответствующих Трансмутаций, он пользуется обыкновенными правилами по укусам, которые применяются и к смертным персонажам (см. стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**). Каждые два очка тупого урона, нанесённого таким образом, наделяют Пандорианцев одним очком Пироса. Пандорианцы, способные наносить укусом летальные повреждения, отрывают более объёмные куски плоти от тела противника. В этом случае очко Пироса монстру передаёт каждый пункт летального урона.

- **Когти:** Пандорианцы, использующие в бою когти, стараются рассекать мясо Созданных и поглощать куски плоти в процессе сражения. Тем не менее, этот метод не столь надёжен в отношении питания. Пандорианец приобретает всего одно очко Пироса за каждые два пункта летального урона, нанесённого когтями. Пандорианец может попробовать сосредоточиться на кормлении в ходе боя. В этом случае он получает по одному очку Пироса за каждое очко летального урона, однако утрачивает Защиту на весь раунд.

- **Витриоль:** Тела Прометидов хранят в себе сущность Великой Работы. Их опыт по обретению Смертности преобразуется в Витриоль. С точки зрения игромеханики Витриоль служит особой разновидностью очков опыта (см. описание Витриоли на стр. 198-199). Однако данная категория характеристик не просто дополняет систему опыта, приобретаемого персонажем. Она образуется в телах протагонистов и на физическом уровне.

Витриоль содержится во внутренних органах Прометидов, и Пандорианцы жаждут получить её в свои руки. Вместо того чтобы отнимать у Прометида Пирос во время схватки, Пандорианец может сосредоточиться на рассечении и потреблении органов, насыщенных Витриолем. Прежде чем монстр сумеет высосать это ценное вещество из организма противника, он должен ощутить само её присутствие в теле жертвы. Такая попытка требует мгновенного действия. Пандорианец проходит проверку Сообразительности + Самообладания. Успех означает, что Пандорианец чувствует объём Витриоли, содержащейся в Прометиде. После этого он обретает возможность сосредоточиться только на ней. Для этого Пандорианец должен рассечь тело Созданного и присосаться к насыщенному Витриолем органу. В этом случае Пандорианец вкладывает очко Пироса и лишь затем делает бросок атаки.

Если этот бросок наносит хотя бы одно очко аггравированного урона, Пандорианец получает возможность забрать по одному очку Витриоли за каждое нанесённое очко урона (даже если не все из них носят аггравированный характер). Количество забранной Витриоли не может превышать максимальный объём Витриоли, которая вообще присутствует в организме Созданного.

В течение минуты после высасывания последнего очка Витриоли Пандорианец может вложить очко Пироса, чтобы активировать внутренний алхимический процесс. Тело чудовища начинает использовать поглощённое вещество для деформации и преобразования плоти. Иногда для завершения этого процесса Пандорианцу не хватает похищенной

Витриоли, и тогда он преобразует часть своего организма в расходный материал, который служит для окончания операции.

С точки зрения игромеханики Пандорианец вкладывает Витриоль в те же характеристики, которые он может развивать и при помощи обычного опыта. Рассказчик сам определяет, какие Пандорианские Трансмутации приобретает чудовище. Поскольку количества Витриоли не всегда бывает достаточно для приобретения новой способности или развития старой, Пандорианец может сознательно нанести себе по одному очку летального урона за каждое недостающее очко стоимости Трансмутации.

Пример: Пандорианцу удаётся поглотить семь очков Витриоли после того, как он напал на двух Прометидов из-за спины и разорвал их на части. В течение минуты после высасывания Витриоли из их растерзанных органов монстр вкладывает пять очков Витриоли на улучшение Трансмутации “Причудливое оружие”. Он собирается повысить её со второго уроня до третьего, что оставляет его с двумя очками Витриоли. Рассказчик решает, что вместе с тем существо отрацивает хитиновую броню, получая соответствующую Трансмутацию. Тем не менее, её приобретение требует пяти очков опыта, в то время как Пандорианец обладает только двумя пунктами Витриоли. В этом случае монстр вкладывает оба очка Витриоли, а затем получает три пункта летального урона. Витриоль только начинает процесс алхимического преобразования – завершает же его сам организм чудовища, который отбрасывает часть своей плоти для завершения начатой операции. Кроме того, алхимическое изменение забирает у Пандорианца одно очко Пираса.

Разделение

Время от времени Пандорианцы сталкиваются с таким количеством Азота, что им приходится порождать новых чудовищ. В таких случаях их тела разрываются надвое или даже на несколько частей, каждая из которых становится полноценным Пандорианцем.

Всякий раз, когда Пандорианец с *полным* запасом Пираса оказывается в зоне Азотной радиации, степень которой превышает его Ранг более чем вдвое, сделайте бросок, используя в качестве дайсов каждую единицу Азота, превышающую Ранг Пандорианца более чем в два раза. Так, если Пандорианец второго Ранга сталкивается с радиацией персонажа, обладающего Азотом 6, Рассказчик должен бросить два дайса (удвоенное значение Ранга равно четырём очкам, которые вычитаются из шести).

Пандорианец расслаивается на несколько сущностей, число которых равно количеству полученных успехов. В случае одного успеха (или его отсутствия) Пандорианец сохраняет цельность. Этот бросок делается всего раз за сцену, хотя Рассказчик может сделать его повторно, если в течение этой сцены Пандорианец подвергнется более сильной радиации.

Разделившись, Пандорианец порождает сразу несколько монстров, количество которых равно полученным успехам. Каждый из них обладает Рангом 1. Их “родитель” не утрачивает своих прежних способностей, хотя и получает по одному очку летального урона за каждого созданного потомка.

Новорождённые Пандорианцы обладают одной-единственной Трансмутацией и пустым запасом Пираса (если только их родитель не оказывается достаточно умён, чтобы напитать их частью своего Пираса в момент создания). В результате недавно созданные Пандорианцы начинают жизнь в голодном безумии. Как только им удаётся заполучить хотя бы немного Пирсоа, они ускользают в безопасное место, чтобы закончить своё развитие. В этом случае они получают оставшиеся Трансмутации в пределах часа или немногим позже.

Преципитаты

Задача Флюкса - доводить живых существ до безумия, разложения и смерти. Задача Азота - приводить существ к интеграции, единству и человечности. Обе энергии служат противоположными воплощениями Божественного огня. Время от времени, когда

Пандорианец наедается досыта, сила Азота проникает в его организм в достаточной степени, чтобы вытеснить эманации Флюкса.

Если в течение целой недели Пандорианец заканчивает свой день с полным запасом Пироса, у него появляется шанс слияния с другим Пандорианцем, поскольку стремление Азота к сплочению вызывает у монстра неистовое желание воплотить эту тенденцию на физическом уровне. Такие Пандорианцы теряют контроль над собой и пытаются напасть на своих ближайших товарищей. Коснувшись другого Пандорианца, эти чудовища поглощают всю его сущность и плоть, создавая жуткую и непостижимую амальгаму.

Если характеристики Пандорианца удовлетворяют условиям этого каннибалистического состояния, монстр проходит проверку на Самообладание. Провал в этом броске означает, что он погружается в состояние голодного безумия, именуемого Жаждой Флюкса (впрочем, это название могут использовать только те Прометиды, которые вообще знают о существовании такого явления). Даже в случае успеха Пандорианец проходит проверку изо дня в день, если только не перестает удовлетворять означенным требованиям. Как правило, это происходит тогда, когда Пандорианец обладает постоянным доступом к пленённому Прометиду или другому надёжному источнику Божественного огня. Некоторые Прометиды рассказывают о Сентимани, которые держат Созданных взаперти, хорошо подпитывая их плотью своих Пандорианцев в надежде спровоцировать Жажду Флюкса.

В случае удовлетворения этой жажды на свет появляются *Преципитаты*. Такие Пандорианцы, созданные в результате поглощения других монстров, становятся куда могущественнее и опаснее своих собратьев. Их голод многократно возрастает, заставляя их нападать даже на своих прежних товарищей. В таком состоянии Пандорианец обретает возможность питаться Пиросом других Пандорианцев, хотя он по-прежнему будет предпочитать Прометидов в качестве основного источника пищи.

Когда подобное существо потребляет половину запаса Пироса другого Пандорианца, он автоматически сливается с ним воедино. Жертва не может сопротивляться этому чудовищному процессу, однако подобной жертвой может стать только Пандорианец. Прометиды не подвержены ассимиляции с Преципитатами.

Характеристики амальгамы

Когда Пандорианец сливается с другими представителями своего вида, он образует основу, из которой затем вырастает Преципитат. Сформировавшееся создание обладает всеми Трансмутациями, которыми владели его “составные части”. Их Физические Атрибуты и Навыки получают самые высокие значения из тех, которыми обладали существа, вошедшие в амальгаму.

Кроме того, создание увеличивается в Размёре, получая +1 единицу значения за каждый двух поглощённых Пандорианцев. Пирос этого существа равен сумме запасов Пироса, которыми обладали все составляющие Преципитата личности.

Кроме того, создание получает одну из трёх необычных способностей, аналогичных Дарованиям Прометидов. До сих пор неизвестно, что именно определяет формирование той или иной способности Преципитатов, однако каждый из них обладает одной уникальной силой, названной эрудированными Сентимани в честь одного из Гекатонхейров их древнегреческой мифологии. Каждое из этих Дарований связано с одним из Атрибутов Воздействия (Интеллектом, Силой, Внушительностью). Преципитат получает то Дарование, которое связано с самым развитым из его Атрибутов Воздействия. Обладатели высокой Силы приобретают Дарование Бриарей, обладатели высокой Внушительности – Дарование Котта, а обладатели высокого Интеллекта – Дарование Гиеса. Если Преципитат обладает одинаково развитой Силой и другим Атрибутом Воздействия, значение которых превышает показатель третьего Атрибута, то Преципитат получает Дарование, *не* связанное с Силой. Если его Внушительность и Интеллект оказываются равны или превышают Силу чудовища, оно развивает Дарование Гиеса. Если

все три Атрибута Воздействия равны, Рассказчик бросает один дайс. При выпадании 1, 2 или 3 чудовище приобретает Дарование Бреарей. При выпадании 4, 5 или 6 оно приобретает Дарование Котта. При выпадании 7, 8 или 9 оно приобретает Дарование Гиеса. При выпадании 10 перебросьте дайс.

- **Бриарей:** Прозванные “могучими”, обладатели этого Дарования отличаются титанической силой, которое наделяет их +1 очком Силы за каждого двух Пандорианцев, которые вошли в амальгаму. Также эта способность позволяет приобретать Физические Атрибуты выше 5 очков. Дарование Бриарей получают Преципитаты с высокой Силой.

- **Котт:** Прозванные “яростными”, эти Преципитаты пропитывают окружающий мир эмоциями, которые вызывают безумие в каждом, кто их испытывает. Животные реагируют на их воздействие с гневом и ужасом, убегая от Преципитата или нападая на него в том случае, если чудовище встаёт у них на пути. Разумные существа должны преуспеть в продолжительной проверке Решительности + Самообладания, делая по одному броску каждый раунд. Требуемое число успехов эквивалентно Рангу ключевого Пандорианца +1 за каждого дополнительного участника амальгамы. До тех пор, пока они не приобретут достаточное количество успехов, их разум будет страдать от тяжёлого отклонения. Этот эффект не воздействует на сверхъестественных существ, хотя и затрагивает смертных, связанных со сверхъестественным миром (например, гулей или Лунатиков). Дарование Котта получают Преципитаты с высокой Внушительностью.

- **Гиес:** Прозванные “несокрушимыми”, обладатели этого Дарования находятся в чрезвычайно хорошей форме. Благодаря своей уникальной способности эти Преципитаты восстанавливают одно очко тупого урона за раунд или одно очко летального урона за два раунда. Дарование Гиеса получают Преципитаты с высоким Интеллектом, который воплощает концепцию “разум превыше тела” на материальном уровне.

Слабости

По большей части, Преципитаты существуют на протяжении одной сцены. В целом они представляют собой короткоживущих мутантов, вошедших в союз только для того, чтобы в гневе промчаться от того места, где они были рождены, до смежных областей, пока наконец их плоть не расслоится на составные части из-за ослабления комбинации Флюкса и Азота. Если подобного расслоения не происходит раньше, действие амальгамы пресекается по окончании той же сцены, в которой она была сформирована.

Пандорианское Отторжение может прервать эффект амальгамы ещё быстрее. Когда простой смертный сталкивается с Преципитатом, Отторжение заставляет Флюкс выплеснуться наружу, что разрывает чудовище на отдельных Пандорианцев. С этого момента в силу вступают стандартные правила Отторжения, которые вынуждают монстров погрузиться в Дрёму. Большинство Пандорианцев стараются ускользнуть от смертных раньше, чем это произойдёт.

Тем не менее, смертные, пережившие встречу с Преципитатом, знают, что их глазам открылось что-то поистине ужасающее, хотя большинство из них убеждают себя в том, что это была простая галлюцинация или что-то вроде наркотического видения. Некоторые из них просто падают без сознания, лишаясь воспоминаний (во всяком случае, полноценных воспоминаний) о встрече с Преципитатом сразу по возвращении в чувство.

Когда существо наконец расслаивается, отдельные Пандорианцы возвращаются в исходное состояние. Оставшиеся очки Пираса равномерно перераспределяются среди них, а повреждения переходят к представителям самого низкого Ранга. Как правило, по окончании действия амальгамы Преципитат, побывавший в схватке, исторгает из своей плоти несколько мёртвых Пандорианцев. Если он погибает насильственным образом, амальгама немедленно прерывает действие, и полученные повреждения переходят к обладателям низших Рангов. В случае с представителями одинаковых Рангов урон делится поровну между ними с округлением вверх.

Сублиматы

Среди Пандорианцев встречаются редкие представители их семейства, наделённые разумом и способные на ужасающее коварство. В отличие от своих звероподобных товарищей, эти Пандорианцы способны составлять тщательно продуманные планы и тактики, нацеленные на добычу Азота. Такие создания, известные как Сублиматы или *Очищенные*, значительно отличаются от своих собратьев.

Сублиматы абсолютно разумны и чрезвычайно умны. Они способны развивать Интеллект и Манипулирование до человеческого уровня (со стандартным ограничением в пять очков). Большинство Пандорианцев обладают только зачаточным сознанием, причём даже самые хитрые из них остаются достаточно примитивными по сравнению с человеком. В отличие от них, Сублиматы обладают развитым интеллектом, свободным от человеческой нравственности и этики. Они любят замысловатые, сложные планы, включающие изучение противников для определения их уязвимых точек. Более того, Сублиматы способны к освоению Преимуществ, а иногда и Трансмутаций нормальных Прометидов. Тем не менее, в остальном они совершенно не отличаются от своих Пандорианских собратьев, включая потребность в питании.

Сублиматы могут возникнуть в результате различных явлений, включая следующие:

- **Постамальгама:** Иногда процесс расслоения Преципитата пробуждает разум в ключевом Пандорианце. В последний момент роспуска он забирает часть жизненной силы своих товарищей, дополняя ей свой зачаточный интеллект.

Когда амальгама разваливается, ключевой Пандорианец может пройти проверку Выносливости + Самообладания. Если он получает число успехов, равное 6 – собственный Ранг, то по окончании роспуска он становится Сублиматом. Этот Пандорианец получает очки Атрибутов, равные его Рангу, которые распределяются между его Ментальными и Социальными Атрибутами, причём все ограничения на приобретение соответствующих Атрибутов и Навыков утрачивают силу. Кроме того, Сублимат получает очки Трансмутаций, равные собственной Воле.

- **Витриоль:** Чудовище, поглотившее часть Витриоли Созданного, способно эволюционировать в Сублимата путём вложения этой Витриоли в очки Интеллекта или Манипулирования. Для начала он делает бросок на Решительность + Самообладание. В случае успеха он может начать своё личностное развитие, в случае неудачи – не только остаётся на примитивном уровне сознания, но и утрачивает поглощённую Витриоль. Даже приобретения одного-единственного очка в Интеллекте *или* Манипулировании достаточно для того, чтобы начать свою эволюцию в Сублимата.

- **Рождение от Прометида:** Если Прометид, создавший Пандорианца, обладает непотраченными пунктами Витриоли, порождённое им чудовище может попытаться украсть эту Витриоль и вложить их в развитие Интеллекта или Манипулирования. В этом случае оно становится Сублиматом с самого рождения. Для похищения Витриоли Пандорианец должен пройти успешную проверку Решительности + Самообладания. В случае неудачи он не получает ни одного очка Витриоли (которую сохраняет Созданный), однако становится нормальным Пандорианцем – если слово “нормальный” вообще может применяться по отношению к этим созданиям.

Подобия

Любой Прометид принадлежит к одному из пяти великих Наследий. Однако ошибки и судьбы каждого из Наследий стали причиной возникновения Пандорианцев. Влияние темпераментов, управляющих представителями стандартных Наследий, в какой-то степени прослеживается и в организме Пандорианцев. Тем не менее, Пандорианцы руководствуются темпераментами лишь отчасти, поскольку их функции нарушаются пагубным воздействием Флюкса, наполняющего сознание этих чудовищ.

Как бы то ни было, существует пять основных пород Пандорианцев, каждая из которых некогда отсоединилась от соответствующего Наследия. Прометиды называют эти ложные

Антинаследия Подобиями, хотя редкие Сублиматы, вступавшие с ними в дискуссию на эту тему, считают, что их породы следует рассматривать как зеркальные отображения самих Наследий. Если Наследие определяется темпераментом и элементом, нашедшим своё выражение в форме Азота, то каждое из Подобий определяется темпераментом и элементом, выраженным в форме Флюкса.

Иштари: Подобие Таммуз

Великая богиня Иштар натравила на своего мужа демонов, которые стали причиной его гибели. Искажённые твари, возникающие в случае проникновения Флюкса в процесс создания Голема, до сих пор носят имя этой тёмной богини. Подобно самой Иштар, эти чудовища несут Таммуз и их товарищам из других Наследий только смерть и страдания.

Поскольку Иштар создала своих потомков в преисподней, Иштари чувствуют сильнейшую тягу к земной утробе. Они рыщут по древним пещерам, туннелям метро, руинам и склепам, скрываясь среди высоких и тихих каменных стен в ожидании пищи.

Иштари предпочитают заманивать Прометидов в ловушку и держать их в плену вместо того, чтобы уничтожать добычу на месте. Из всех разновидностей Пандорианцев Иштари – наиболее явные кандидаты на роль похитителей, стремящихся замуровать добычу и затем медленно поглощать её плоть. Капканы, ямы или простые камни, предназначенные для блокирования выхода из помещения, в котором оказалась жертва, - всё это можно считать излюбленными атрибутами всех Иштари. Они используют любые методы, которые лишают добычу возможности сбежать, и проводят немало времени, в равной степени наслаждаясь плотью и ужасом своих пленников.

Иштари растягивают пожирание Прометидов на длительные периоды. Лишь в самом конце долгого и мучительного плена Прометид обретает надежду на быструю смерть. Иштари известны тем, что порой намеренно продлевают жизнь своим пленникам, включая их обеспечение пищей и электричеством для заживления нанесённых ран. Судя по всему, они инстинктивно знают, что смерть истощает источник Азота, а потому делают всё, что в их силах, для того чтобы продлить его существование. Они одержимы идеей порабощения своих противников в неменьшей степени, чем Таммуз одержимы идеей освобождения от своего рабства.

Инертная форма: Дремлющие Иштари похожи на каменные фигуры, огромные валуны или другие элементы ландшафта. Их чрезвычайно трудно заметить, поскольку чаще всего они сливаются с окружающей средой, прикидываясь естественной частью пейзажа.

Дарование: В качестве Дарования Иштари приобретают Пандорианскую Трансмутацию *Инерция*. Они печально известны своей способностью разрушать творения Азота, заставляя добычу полагаться только на собственную смекалку и силу.

Сублиматы: Сублиматы, вышедшие из числа Иштари, становятся непостижимыми, отдалёнными и холодными существами. Их разум пронизан жестокостью, мысли – направлены на достижение оптимальных результатов охоты. Подобные Сублиматы редко довольствуются одним лишь подчинением других Пандорианцев. Гораздо чаще они стремятся покорять настоящих Прометидов - особенно Големов, которые ненавидят рабство больше всего.

Слабость: Для того чтобы пробудить Иштари, требуется повышенное количество Азота. Когда Рассказчик пытается определить, пробуждаются ли Иштари от появления Прометидов в округе, Азотная радиация протагонистов считается на единицу ниже. Кроме того, они пробуждаются от Дрёмы в течение полных двух раундов вместо стандартного одного.

Владычица цепей

Реплика: *Прекрасно. Я нахожу вашу склонность к философии и саморефлексии восхитительно эгоистичной. Ваша идеализация человечества и вовсе наводит на мысль о человеке, желающем стать жуком – невежественным, ничтожным и смехотворным. Расскажите мне больше.*

Биография: Владычицу видели в самых разных частях света, и её жертвами стало уже внушительное количество Прометидов. Рассказывают, что впервые она появилась в России в конце девятнадцатого столетия в результате ошибки, допущенной Големом при попытке создать помощника. В соответствии с теми же слухами, она стала ключевой частью Преципитата где-то в 1920-ых, выбравшись из амальгамы накануне Дня Святого Михаила с ошеломляющим пониманием своего примитивного состояния и сильнейшим желанием эволюционировать в нечто более развитое.

Первое зарегистрированное появление этого монстра произошло во время Второй мировой войны, когда Владычица последовала за немецкими солдатами от российского фронта, истерзанного войной. По словам одной представительницы Наследия Улган, которую Владычица держала в плену семь месяцев, она исследовала концентрационные лагеря нацистской Германии, стремясь понять желание одних людей поработить других. Согласно тому же источнику, она пришла к выводу, что единственной причиной этого желания может служить стремление к изоляции, намерение изолировать часть населения от остального коллектива. По слухам, в этом открытии она увидела сущность Флюкса.

Следующее появление Владычицы было зарегистрировано уже на Среднем Востоке в 1950-ых, где она, по слухам, искала древние сведения об Иштар и Таммузе. Затем она исчезла ещё на 25 лет, появившись в поле зрения Прометидов только в начале 1980-ых в Европе. Она собрала вокруг себя множество Пандорианцев и даже двух молодых Прометидов, искавших мудрости в знаниях Сентимани.

К тому времени, когда её планы наконец были раскрыты, Владычица цепей уже захватила более полудюжины Прометидов, которых она заперла глубоко в катакомбах, служивших ей логовом, и сделала источником пропитания для целой армии Пандорианцев. Только её неудавшиеся попытки поймать Галатею на юге Франции, привлёкшие внимание местных магов, привели к краху грандиозных планов Владычицы. Большинство её слуг оказались убиты группой боевых магов, которые даже не могли точно определить, с чем именно они борются, однако приняли решение уничтожить создание, выращивающее в своём логове легионы монстров.

Владычица цепей – настоящий философ с садистскими наклонностями. Она наслаждается муками, которые неизбежно испытывают Прометиды, лишённые свободы, и она убеждена, что пристальное изучение её жертв поможет ей лучше понять стихию Флюкса. За последние годы она инициировала множество различных проектов, начиная попытками самостоятельно породить нового Пандорианца и заканчивая воспитанием молодых Прометидов для лёгкого доступа к Витриоли, - и все эти проекты были направлены на достижение одной цели: подлинного понимания Флюкса.

Когда Владычица цепей появляется в новой области, её обязательно сопровождает свита. В такую свиту входит по меньшей мере один захваченный Прометид, ближайший помощник, который может быть как Сублиматом, так и Прометидом, осваивающим Путь Очищения Флюкса (что предпочтительнее для Владычицы), а также небольшая свора из трёх или четырёх могущественных Пандорианцев.

Остальная часть её слуг подтягивается с течением времени, поскольку большинство из них находятся в состоянии Дрёмы на значительном расстоянии друг от друга. Владычица пользуется обширной сетью сотрудников, агентов и других помощников, ни один из которых её не видел, однако каждый из которых согласился работать на её условиях. Как бы то ни было, она обладает уникальной Трансмутацией, которая позволяет ей сохранять активность даже при встрече со смертными. Не так давно ей даже удалось организовать целый культ, состоящий из конспирологов и шарлатанов.

Описание: Внешность Владычицы может значительно различаться от случая к случаю. Часто она является своим гостям под видом женщины сверхъестественной красоты, хотя её черты лица настолько утончённы, что вблизи её невозможно принять за нормального человека. В своём настоящем обличье она выглядит как высокая, страшная ведьма, возвышающаяся более чем на семь футов над землёй. Её спина искривлена, а бока выпирают так, словно её утроба набита внутренностями. Кривые зубы и когти часто напоминают ей о русских легендах, в которых фигурируют жуткие ведьмы с богоподобными способностями. Последнее не раз заставляло её улыбнуться.

Использование в истории: Владычица цепей чрезвычайно умна, и она хорошо это знает. Ей нравится, что её считают злым существом, однако не из-за самого зла, а лишь потому, что большинство дорогих ей качеств обозначаются в человеческом лексиконе термином “зло”. Она признаёт общепринятое значение этого слова и искреннее наслаждается ужасом, который подобное удовлетворение своей натурой вызывает у других существ. Её планы велики и обширны, и она знает, что в этом мире она может считаться аристократкой среди чудовищ. Она наслаждается этой мыслью.

Подобие: Иштари (Сублимат)

Ранг: 4

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер 1, Расследование 2, Медицина 2, Оккультизм 4, Наука 2

Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой (когти, клыки) 5, Скрытность 4, Выживание (тайга) 3, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия 4, Запугивание 4, Убеждение 3, Коммуникабельность 2, Обман (заговаривание зубов) 5

Преимущества: Союзники (банковское дело/финансы) 2, Союзники (криминальный мир) 4, Союзники (культ) 3, Амбидекстрия 3, Контакты (культ, криминальный мир) 2, Чувство направления 1, Эйдетическая память 2, Энциклопедические знания 4, Языки (арабский, английский, французский, немецкий, иврит, латынь, русский), Ресурсы 5

Воля: 8

Порок: Похоть

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 14

Размер: 6

Здоровье: 11

Трансмутации: *Пандорианские Трансмутации* — Причудливое оружие (когти ••; клыки ••; дыхательное оружие •••••), Флюкс во тьме (••), Крупная фигура (••), Пагубные видения (••), Броня (•••), Самостоятельная конечность (•••), Сотня рук (дополнительная печень) (•••), Податливость (••••); *Особая Трансмутация* — Бессонница (•••••): вложив очко Воли и Пираса в активацию этой способности, Владычица цепей обретает возможность сопротивляться погружению в Дрёму при столкновении со смертными. Тем не менее, она вызывает прогрессию Отторжения до следующей стадии. Эффект Трансмутации длится до окончания сцены, после чего Владычица погружается в глубокий сон (по одному часу за каждое очко Ранга) и может прервать эту временную спячку только на очень непродолжительный период времени и только при вложении дополнительного очка Воли (даже если она подвергается нападению).

Дарование: Инерция (••••)

Пирос/Пирос за раунд: 17/4

Оружие/Атака:				
Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	1(Л)	—	12	—
Дыхание	(Л)	25 ярдов	7	Игнорирует Защиту
Когти	1(Л)	—	12	—

Броня: 3

Искалеченные:

Подобие Улган

В то время как все Улганы некогда были растерзаны духами и собраны воедино шаманами, Искалеченные руководствуются совершенно противоположным стремлением: разорвать этих и других Прометидов на составляющие их части. Демоны, боги и даже духи жаждут увидеть эти тела растерзаннными на куски. Хотя Искалеченные не понимают, что именно устремляет их к этой цели, она лежит в основе любой их деятельности. Всё, что некогда было собрано воедино противоестественным образом, должно быть возвращено в своё первоначальное состояние.

Любого Созданного, ставшего жертвой этих чудовищ, Искалеченные стремятся как можно быстрее рассечь на множество разных частей. Они отчаянно стремятся использовать в этих целях свои искривлённые, жуткие когти, и никто из них не остановится до тех пор, пока не оставит после себя только грудку мёртвого мяса, пропитанного алхимической мульчей, служащей Прометидам аналогом крови.

Искалеченные невероятно быстры. Они способны передвигаться с неожиданной скоростью и изяществом. Тем не менее, их движения кажутся противоестественными, словно эти чудовища обладают суставами в тех местах, в которых их просто не может быть, или как будто их конечности движутся не так, как можно ожидать от нормальных частей тела. Искалеченные вызывают сильнейшее чувство тревоги, которое очень быстро оканчивается формированием Отторжения. Они буквально окружены потусторонней аурой. Большинство из тех, кто их видел, приходят к выводу, что им довелось повстречать демонов или пришельцев. Мысль о том, что Искалеченные могут принадлежать этому миру, практически никогда не приходит в голову тем несчастным, кто успел заметить их краем глаза.

Прометидам, пленённым этими Пандорианцами, практически неизбежно суждено испытать перед смертью чудовищные муки, поскольку Искалеченные, как правило, отрывают у жертвы все части тела, которые могли бы помочь ей сбежать. Лишив Прометида рук и ног, Искалеченные оставляют его взаперти, периодически возвращаясь для того, чтобы подкрепить силы мясом беспомощной жертвы.

Искалеченные зачастую похожи на демонов или других потусторонних существ. Все они обладают чередой искривлённых когтей, а глаза этих созданий подёрнуты странной пеленой, напоминающей катаракты. Их плоть неестественно гибка и податлива, и смотреть на них без содрогания — задача не из лёгких.

Инертная форма: В состоянии спячки эти Пандорианцы напоминают природные объекты, соответствующие окружающей среде. Особенно этой касается имитации растительной жизни. В лесистой области Искалеченные часто принимают форму деревьев или упавших поленьев, в то время как рядом с болотом они могут прикинуться кучей ила и тины. Некоторые даже забираются на верхушки деревьев, имитируя часть их кроны или прикидываясь ветвями.

Дарование: В качестве Дарования Искалеченные приобретают Пандорианские Трансмутации *Травля* (••) и *Причудливое оружие (когти* ••).

Сублиматы: Сублиматы из числа Искалеченных часто становятся глубоко параноидальными существами. Они знают о существовании нематериального мира и часто видят его проявления краем глаза. К несчастью, это также означает, что они регулярно принимают обыкновенные изменения в температуре, движение теней в углу

комнаты и необъяснимые шорохи за настоящие проявления “Сумрака”. В результате они окружают себя защитными оберегами и амулетами, надеясь отпугнуть ими духов. Это жестокие, бесчеловечные существа, находящие удовольствие лишь в одном: чувстве окровавленной плоти у себя под когтями... попытки достичь которого они не всегда ограничивают охотой на Прометидов.

Слабость: В отличие от Улганов, Искалеченные не знают о существовании мира духов, хотя и чувствуют его на инстинктивном уровне. Тем не менее, обитатели нематериального мира прекрасно знают о существовании Искалеченных. В результате последние получают штраф -2 при сопротивлении духам, пытающимся вселиться в них, причём духи и призраки автоматически засекают присутствие Искалеченных и при желании могут использовать их в своих целях.

Ужас Клеменс-Стрит

Реплика: (*странное тихое хихиканье*)

Биография: Мало кто из обитателей пригорода знает историю той земли, на которой им довелось поселиться. По мере того, как городские территории расширяют свои границы, земли, которые первоначально использовались в одних целях, быстро приспособливают для других. Семьи, приезжающие в такие места, редко задаются вопросом, каким было истинное предназначение их пригорода. Тем не менее, только в кино городские здания оказываются построены на территории, которая некогда служила племенным захоронением или местом казни. В реальной жизни секреты истинного предназначения пригорода оказываются куда более рутинными. Обычно.

Так, район, окружающий новенькую Клеменс-Стрит, первоначально использовался в качестве мусорной свалки. С расширением города проектировщики использовали старую свалку в новых целях, засыпав тонны старого мусора свежей почвой. Через несколько лет на этом месте вырос новый микрорайон, состоящий из однотипных домиков и модных улочек. Так появилось небольшое, но хорошо охраняемое дополнение к городу, в котором дети могли безо всякой опасности играть в бейсбол, потому что район патрулировал дружелюбный охранник, нанятый местной ассоциацией домовладельцев.

Тем не менее, секреты, похороненные в земле, иногда вырываются на поверхность. Однажды ночью, когда странствующий Прометид забрёл в недостроенный дом на Клеменс-Стрит, из пузырящихся слоёв почвы поднялось что-то жуткое.

Хотя его точное происхождение неизвестно, считается, что Ужас Клеменс-Стрит был перевезён сюда в состоянии Дрёмы вскоре после рождения. Сборщики мусора обнаружили его уже после того, как он погрузился в оцепенение, и бросили среди отходов. Он так и остался бы лежать под землёй, если бы не Осирианец, решивший скрыться от местных оборотней на окраине города.

Азотная радиация этого Прометида разбудила Пандорианца, который тотчас же преобразовал себя в сгусток крови и просочился наверх. Осирианец не видел его появления, и чудовище напало на него, пока тот готовился к отдыху. Их сражение почти сровняло здание с землёй, что проектировщики сочли результатом построения дома на неустойчивой почве. Здание так и осталось лежать в руинах вдали от остальной части пригорода даже после того, как стало частью ограждённой территории.

Сегодня рядом с остальными домами пригорода находится полуразрушенное строение, частично поглощённое мягкой землёй, поросшее виноградными лозами и другими растениями. Чудовище уже откопало по меньшей мере одного Пандорианца, вместе с которым они удерживают Осирианца на грани выживания, принося ему пищу, найденную среди мусора. Они медленно поглощают его Азот, и каждую ночь Ужас Клеменс-Стрит наблюдает за смертными, пытаясь понять существ, окружающих его логово.

Район изменился к худшему. Отторжение Осирианца медленно распространяется на местных жителей, и даже самые прочные семьи, с нежностью оберегавшие друг друга при

переселении в этот район, теперь могут только с трудом соблюдать видимость семейных отношений. Иррациональная ревность, горечь и вспыльчивость начинают настраивать местных друг против друга.

Но дети кое-что знают. В пригороде кто-то есть, и он любит наблюдать за людьми. Иногда можно услышать его хихикание в порыве ветра неподалёку от окна спальни. Иногда дети даже уверены, что *оно* было в их доме. Никто об этом не говорит, но все они время от времени обнаруживают красноватые пятна у себя на подоконнике или под дверью. Это значит, что оно было здесь прошлой ночью.

Описание: Размером Ужас Клеменс-Стрит похож на ребёнка. Однако его спина ужасающе сгорблена и покрыта толстой шкурой, которая обладает болезненным белым оттенком из-за огромного количества шрамов. Кожа Пандорианца жестка, как келоидные хрящи. Окраска делает его чрезвычайно заметным в темноте, и уже не один местный задавался вопросом, что это за белое пятно промелькнуло перед ним ночью. Ноги чудовища практически лишены пальцев и невероятно гибки. Пандорианец способен использовать их как щупальца, в то время как его крошечные, короткие руки покрыты страшными деформированными когтями. Как бы то ни было, большую часть времени он проводит в форме кровавой субстанции, которую позволяет ему принимать Трансмутация *Кровавое торжество*.

Использование в истории: Ужас Клеменс-Стрит медленно кружит по району, потворствуя своему любопытству и расширяя знания об окружающем мире. Иногда он поглощает маленьких собак или кошек, встречающихся у него на пути – но не от голода, а вследствие своей вечной жажды к поглощению. Сам процесс пожирания доставляет ему удовольствие. Мало что сравнится для него с ощущениями, которые он испытывает, когда сдавливая что-нибудь щупальцами и разрывает жертву на кусочки огромными когтями, чтобы затем сожрать её плоть. Учитывая его способность превращаться в кровавую субстанцию, неудивительно, что он находит определённое удовольствие в том, чтобы пугать детей, оставляя растерзанные тела их домашних любимцев рядом с утренними газетами или проделывая что-нибудь ещё в этом духе.

Подобие: Искалеченный

Ранг: 2

Ментальные Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 1, Решительность 1

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 0, Самообладание 2

Физические Навыки: Атлетика (бег) 1, Рукопашный бой (щупальца) 4, Скрытность (преследование) 1, Выживание 2

Воля: 3

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 15

Размер: 4

Здоровье: 8

Трансмутации: Броня (•), Щупальца (••), Кровавое торжество (•••••)

Дарование: Причудливое оружие (когти ••), Травля (••)

Пирс/Пирс за раунд: 12/2

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	(Т)	–	9	–
Когти	1(Л)	–	10	–
Щупальце	1(Т)	–	11	–
Броня: 1				

Себек: Подобие Осирис

Когда Изида странствовала по берегам Нила в поисках частей тела её брата и мужа Осириса, которого она ещё могла вернуть к жизни, ей так и не удалось найти один из фрагментов его плоти, который стал пищей речных крокодилов. Отсутствие этой части тела лишило Изиды возможности оживить своего мужа, оставив ей лишь один выбор: сотворить из него Прометида.

Пандорианцы, возникшие в результате ошибок при сотворении Осирянцев, названы в честь древнеегипетского бога с головой крокодила. Голодные и жестокие, Себек отличаются особой дикостью во время охоты. Они настолько же прямолинейны и звероподобны, насколько Осирянцы – рациональны и утончённы. Ведомые чудовищным голодом, они жаждут лишь чувства Азота, пылающего у них в животе. Если у них есть хотя бы малейшая возможность заполнить его, Себек никогда не колеблются.

Себек населяют водянистые области, которые они используют в тех же целях, что и крокодилы: для того, чтобы прятать вход в свои логова, чтобы ждать в засаде или топить захваченную добычу. Коллекторы, реки, канализации, дренажные туннели, болота, — всё это может таить немалую опасность для Созданных, поскольку в таких местах могут прятаться изголодавшиеся Себек.

Эти Пандорианцы редко держат добычу в плену. Большинство из них обладают слишком свирепым характером, чтобы оставлять противника в живых. Даже те, кому удаётся сдержать себя (и, возможно, своих товарищей) от немедленного поедания жертвы, никогда не прибегают к изощрённым способам пыток, как это делают многие из их Пандорианских собратьев. Они просто оставляют добычу хорошо связанной и отрывают от неё по сочному куску плоти всякий раз, когда пожелают.

Тела Себек приспособлены к водной среде, в которой они обитают. Глаза этих монстров покрыты мигательными мембранами, которые защищают их от грязной, едкой воды, но вместе с тем позволяют видеть всё, что происходит вокруг. Пальцы Себек часто снабжены перепонками. Тела отличаются гибкостью и длиной. Многие из них осваивают Трансмутации, позволяющие отращивать толстые хвосты, покрывать своё тело тяжёлой бронёй и брать под контроль животных.

Инертная форма: Когда Себек погружаются в оцепенение, они принимают нейтральные формы наподобие деревянных обломков, вынесенных на берег, или мусора, скопившегося на дне водоёма. Коренья, огромные грязные куски камня и другие формы отбросов, брошенных в воду, активно используются Себек как объекты для мимикрии. Даже когда они погружаются в Дрёму на суше, они выглядят как частично затопленные объекты, вытасканные кем-то из озера или болота неподалёку.

Дарование: В качестве Дарования все Себек получают Пандорианские Трансмутации *Броня (•)*, *Причудливое оружие (клыки) (••)* и *Дар Себека (•)*.

Сублиматы: Сублиматы из числа Себек одержимы водой и коварными способами её использования. Обычно они возводят обширные логова, доступные только водным путём, и практически всегда окружают себя множеством ловушек и других частей интерьера, позволяющих им использовать свою способность к задержке дыхания и перемещению под водой с максимальной пользой. Себек редко достигают тех же высот развития интеллекта, что и другие Сулиматы. Гораздо чаще их первозданная хитрость и инстинктивное стремление утолить голод просто становятся более сфокусированными и опасными.

Слабость: Себек утрачивают часть своего проворства на суше, что отнимает у них -1 дайс от проверок, основанных на Ловкости, когда они находятся за пределами воды. Кроме того, только успешный бросок на Решительность + Самообладание позволяет им преодолеть желание утолить голод здесь и сейчас (даже если они получили прямое указание оставить Прометида в живых).

Огромный белый аллигатор

Реплика: *(Внезапный всплеск воды, заглушенный леденящим душу рёвом)*

Биография: Все знают, что в канализации под Нью-Йорком обитают крокодилы. И может быть, их действительно можно там обнаружить. Даже на Толкованиях Прометидов можно услышать историю об огромном белом аллигаторе, живущем под улицами Нью-Йорка. Однако рассказчики этой истории всегда упоминают, что в действительности это не аллигатор. Это смертоносный белый Пандорианец, который лишь кажется обыкновенным животным.

Никто не знает, откуда это чудовище прибыло в город на самом деле. Осирианцы рассказывают, что оно появилось здесь в первые годы существования Нью-Амстердама, когда один чрезвычайно богатый человек переехал в город из Европы, захватив с собой коллекцию странных скульптур. Будучи большим поклонником Древнего Египта и мифов о Ниле, этот коллекционер привёз в город странную статую ящера, которую продавец из Каира назвал остатками храмового убранства, которым пользовались культисты бога Себека на берегах Нила.

Осирианцы рассказывают эту историю, потому что знают, что именно один из них пробудил монстра из спячки. Считается, что однажды молодой Непри пробрался в дом того человека в надежде украсть амулет, который, по слухам, был как-то связан с его Паломничеством. Можно представить себе его удивление, когда одна из статуй сорвалась с каменной подставки и попыталась разорвать его своей чудовищной, искривлённой пастью.

Непри исчез вскоре после того, как поведал эту историю другим Созданным, а в подвале, в котором он прятался, нашли кучу окровавленной плоти. С тех пор Прометиды советуют друг другу избегать нью-йоркской канализации. Хотя это место кажется идеальным укрытием, в котором можно переждать приступ Отторжения, спровоцированного в окружающих смертных, в сырых туннелях канализации прячутся монстры куда опаснее Прометидов.

Описание: Тело огромного белого аллигатора напоминает гуманоидную фигуру с жуткими когтистыми конечностями и мускулистым, длинным хвостом. Его голова вытянута подобно морде аллигатора или крокодила, а пасть усеяла острыми зубами. Он не носит одежды, хотя покрыт густой чешуёй цвета канализационной воды. Тени сгущаются вокруг него, и его появление часто сопровождается стаей бегущих крыс (или даже настоящими аллигаторами, если Рассказчик использует эту городскую легенду в своей версии Мира Тьмы).

Использование в истории: Огромный белый аллигатор чувствует только голод. Его существование заключается в практически непрерывной спячке, которую изредка прерывают приступы ужасного голода и периоды охоты, по окончании которых он утаскивает добычу обратно в глубины своего логова далеко в канализационных туннелях, и пожирает её до тех пор, пока от неё не останется ни кусочка. Набив желудок, он медленно погружается в новый период Дрёмы.

Подобие: Себек

Ранг: 5

Ментальные Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 2, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 0, Самообладание 3

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой (укус) 5, Скрытность 5, Выживание 2

Социальные Навыки: Знание животных (обитатели канализаций) 1, Запугивание (рёв) 3

Воля: 5

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 13

Размер: 6

Здоровье: 11

Трансмутации: Зов демона (••), Флюкс во тьме (••), Крупная фигура (••), Литаргитовая плоть (••), Усовершенствованный безоар (дробящее оружие ••, острое оружие •••), Причудливое оружие (разветвлённый хвост •••, клыки •••), Поглощение (••••) Титаническая форма (•••••)

Дарование: Броня (•••••), Причудливое оружие (клыки ••), Дар Себека (•); Дарование *Броня* приобретено за большую цену, чем предполагается в случае с обыкновенными представителями Себек, как если бы это была Трансмутация.

Пирос/Пирос за раунд: 20/5

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	3(Л)	–	14	–
Хвост	2(Л)	–	12	–

Броня: 5

Безмолвные:

Подобие Галатеи

Галатеи наполнены *Логосом*, Словом Творения, которое вдыхает в них жизнь. К несчастью, иногда Созданный, произнёсший это слово, делает что-то не так. Логос способен оживить только совершенное тело, и если труп, наполненный Божественным огнём, оказывается неидеальным, то слово так и не достигает ушей покойника.

Ведомые разрушительными стремлениями, свойственными всем Пандорианцам, Безмолвные становятся смертоносными хищниками. Благодаря врождённому безмолвию и способности летать они быстро становятся подлинными мастерами охоты. Далеко не один напуганный Прометид рассказывал истории о целых стаях этих созданий, которые появлялись в ночи без малейшего звука.

При нападении Безмолвные предпочитают уродовать тела своих жертв. Обладатели притягательной внешности, особенно из числа Муз, пробуждают в них неистовый гнев. Неудивительно, что Галатеи так часто становятся жертвами монстров, которые набрасываются на них с широко раскрытыми пастями, оскаленными в безмолвном выражении ненависти и ревности.

Безмолвные даже калечат или убивают красивых смертных, попадающих к ним на глаза, хотя они стараются не нападать на них в открытую без помощи со стороны собратьев, поскольку боятся впасть в состояние Дрёмы.

Пленники этих созданий часто испытывают перед смертью невероятные муки, поскольку, в глазах Безмолвных, нет большего удовольствия, чем навсегда исцарапать лица и исколечить тела своих жертв. Плоть, содранная с лиц пленников, кажется им настоящим деликатесом, и они никогда не отказывают себе в удовольствии попробовать её на вкус.

Внешность этих чудовищ особенно омерзительна. Кроме того, они совершенно не способны издавать звуки. Из всех Пандорианцев Безмолвные считаются самыми жуткими, поскольку их кости искривлены, а плоть обладает отталкивающим цветом. Когда они взмывают в воздух на крыльях гигантских насекомых, падальщиков и стервятников, на них становятся страшно даже смотреть. Безмолвные окружены постоянным запахом разлагающейся плоти, поскольку дефект и гниение лежат в самой основе их сущности.

Инертная форма: Безмолвные всегда принимают форму предметов, напоминающих искалеченные тела людей или их уродливые изображения. Некоторые Прометиды считают, что жутковатые человеческие фигуры (как сломанные, так и целые),

находящиеся в музеях, могут быть Дремлющими представителями этого Подобия. Другой известной фигурой Безмолвных считается облик полурасплавленного манекена.

Дарование: В качестве Дарования все Безмолвные получают *Крылья* (....) (позволяющие летать в качестве пассивного действия).

Сублиматы: Сублиматы из числа этих Пандорианцев – странные и ревнивые существа. Часто они наблюдают за миром из глубоких теней, скрывая свои ужасные лица от окружающих и подготавливая запутанные планы по уничтожению всего изящного и красивого. Все они пользуются теми способами коммуникации, которые не требуют звуков, будь это письменные сообщения, язык жестов или Трансмутации, наделяющие их способностью к передаче мыслей.

Слабость: Безмолвные неспособны к созданию каких-либо звуков. Кроме того, всякий раз, когда они сталкиваются с обладателем Сногшибательной внешности или другого качества, свидетельствующего о поразительной красоте, Безмолвные должны сделать бросок на Решительность + Самообладание, чтобы подавить желание наброситься на такую жертву. В случае с человеческими жертвами Пандорианец должен найти возможность атаковать смертного наиболее изобретательным способом, поскольку данная слабость не отменяет правил по воздействию Отторжения на Пандорианцев. Кроме того, Безмолвные могут выплёскивать свою ненависть на произведения искусства или даже рекламные пакаты, изображающие по-настоящему красивых людей.

Парижская гарпия

Реплика: *(мгновение тишины, которую прерывает звук чего-то объёмного, рухнувшего с неба на землю)*

Биография: Европейские Прометиды часто рассказывают друг другу истории о созданиях, встреченных ими на этом субконтиненте. Среди таких монстров особой известностью пользуется Парижская гарпия. Далеко не один могущественный Прометид (или целые группы молодых Созданных) рассказывают о чудовище, которое пряталось высоко над улицами Парижа среди городских крыш.

Гарпия появилась в Париже где-то в 1920-ых, регулярно выбираясь из спячки и нападая на своих жертв. Она быстро нашла других городских Безмолвных, подчинив их своей воле. Они до сих пор скрываются в центре Парижа, используя старую, полуразвалившуюся церковную башню в качестве своего логова и одновременно – темницы для избранных жертв. Они никогда не держат здесь больше одной жертвы из боязни, что коллективные усилия Прометидов помогут им ускользнуть (как это произошло с двумя Созданными в середине 1960-ых).

Описание: Будучи омерзительным и отталкивающим созданием, Парижская гарпия, тем не менее, обладает слабо выраженными женскими чертами, включая длинные спутанные волосы и монструозно объёмную грудь, свисающую с верхней части пятнистого торса. Её крылья напоминают крылья огромного голубя, замызганные городской грязью и экскрементами, накопившимися в верхних ярусах города. Верхние суставы крыльев увенчаны чередой искривлённых когтей, которые гарпия часто использует при нападении на добычу, обхватывая её руками и иссекая ударами крыльев.

Прочностью тело гарпии не уступает камню, покрытому копотью – вроде тех, какие постоянно встречаются в её логове. Кроме того, она умеет сливаться с окружающей средой. Её плоть достаточно тверда, чтобы затуплять использованные против неё лезвия, и она способна плевать едкой гниющей субстанцией, обжигающей кожу. Часто она окружает себя голубями, которых она использует для отвлечения и смятения жертвы.

Использование в истории: Гарпия - королева в своём гнезде, и она не позволяет другим забывать об этом. Тем не менее, ей постоянно приходится следить за насыщением своей стаи, так что она практически всегда находится в поисках точек собрания Прометидов, которых она высматривает, взмывая в ночное небо над Парижем и дожидаясь тёплого щекощущего чувства, которое провоцирует в ней Азотная радиация.

Какое-то время она следит за своими жертвами, прежде чем натравить на них свою стаю. В дневное время она остаётся в гнезде, восседая на своём пленнике, как если бы они были любовниками. Время от времени она наклоняется и отрывает куски его плоти, словно любовница, целующая любовника.

Подобие: Безмолвная

Ранг: 3

Ментальные Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Расследование 1

Физические навыки: Атлетика (плевки) 2, Рукопашный бой (крылья) 2, Скрытность (городская среда) 1, Выживание 3

Социальные Навыки: Знание животных 1, Эмпатия 1

Воля: 4

Порок: Гордыня

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 14

Размер: 4

Здоровье: 6

Трансмутации: Бальзамическая плоть (**), Зов демона (**), Кислотная лимфа (***), Причудливое оружие (костяные шпоры ***), Усовершенствованный безоар (острое оружие ***)

Дарование: Крылья (****)

Пирс/Пирс за раунд: 14/3

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	(Т)	—	5	—
Крылья	2(Л)	—	8	—
Кислотная лимфа	(Л)	20	5	Разъедает броню

Огнерождённые:

Подобие Франкенштейнов

Франкенштейны говорят об Огнерождённых со страхом. Будучи воплощениями огня, несущего Прометидам смерть, эти чудовища одержимы уничтожением всякого Созданного, встречающегося им на пути, при поддержке открытого пламени. Судя по всему, они предпочитают жареную плоть свежей, и если у них есть хотя бы малейшая возможность применить пламя во время охоты, они ей воспользуются.

Огнерождённые чрезвычайно искусны в подготовке ловушек, основанных на использовании пламени. Ямы, устланные сухой и старой бумагой, банки с легковоспламеняющимися веществами, шахты для сжигания отходов, рывины, залитые нефтью, - всё это можно считать излюбленными ловушками Огнерождённых. Чаще всего для победы им достаточно заманить жертву в ловушку, а затем воспламенить подготовленное сырьё Трансмутацией *Тигель плоти*.

Огнерождённые зачарованы пламенем. Они могут часами стоять возле него, увлечённо разглядывая языки пламени и порой даже протягивая руку, чтобы коснуться его. Нередко лишь резкая боль от попытки дотронуться до огня выводит их из этого гипнотического состояния. Огнерождённые – настоящие пироманы, настолько захваченные мыслями об открытом пламени, что далеко не один Прометид сознательно пользовался их слабостью

для того, чтобы уничтожить своих врагов, сыграв на их страсти. Несмотря на свою любовь к пламени, Огнерождённые не менее уязвимы к нему, чем другие Пандорианцы.

Прометидов, захваченных Огнерождёнными, ожидают страшные муки, поскольку эти создания предпочитают жарить мясо, даже не отделяя его от жертвы. Они известны своей привычкой поджигать части тела и поедать их, как только они потухнут, хотя иногда они высыпают целую жаровню углей во вскрытое тело Созданного и выщипывают иссушённые органы, стараясь не прикасаться к тлеющим головёшкам.

Огнерождённые чаще всего обладают жуткими чёрными глазами с красными просверками, напоминающими угли, пылающие во тьме, а их кожа обычно кажется воском, покрытым кусочками обгоревшей кожи. Их тела источают горелый запах, хотя специфика этого запаха может разниться от одного монстра к другому. Некоторые пахнут горящим торфом, другие погребальным костром, в то время как третьи – пылающей бальзамической жидкостью.

Инертная форма: В состоянии Дрёмы Огнерождённые напоминают объекты, вытащенные из открытого пламени. Они кажутся обугленными, обожжёнными или расплавленными. В городской среде они могут прикинуться мусором, выброшенным из бочки, в которой бездомные разводили костёр. В природной глуши они могут выглядеть как обожжённые валуны или обугленные стволы деревьев.

Дарование: В качестве Дарования Огнерождённые получают способность к использованию *Тигеля плоти*.

Сублиматы: Огнерождённые Сублиматы – жестокие существа, получающие наслаждение от вида жертвы, страдающей от ожогов. Большинство из них одержимы идеей поджигательства. Такие создания получают извращённое удовольствие от наблюдения за страданиями жертв, пострадавших в устроенных ими пожарах. Излюбленные жертвы этих созданий – особенно невезучие Прометиды – нередко носят на коже клейма, отмечающие их как собственность пленившего их чудовища.

Слабость: Наткнувшись на костёр или пламя больших размеров, Огнерождённый должен пройти проверку Решительности + Самообладания со штрафом, равным объёму пламени (см. стр. 180 книги **World of Darkness Rulebook**). В случае провала Пандорианец останавливается и начинает очарованно смотреть на огонь. Если какое-либо событие прерывает это мечтательное состояние – например, если его ударяет товарищ из числа Пандорианцев, рядом появляется враг или другой Огнерождённый сгорает в огне, потянувшись к пламени, - он возвращается в своё нормальное состояние.

Поджигатель

Реплика: (*Низкое шипящее рычание, раздающееся из теней*)

Биография: Студенты из Борхес-Хай, провинциального городка в штате Нью-Йорк, до сих пор рассказывают истории о бездомном, которого убили на школьном участке. Его тело наполовину торчало из разбитого подвального окна, а грязь комьями лежала возле ладоней, словно он пытался от чего-то сбежать. Почти все считают, что его настиг маньяк с топором или ещё какой-нибудь психопат, потому что полиция, прибывшая на сообщение одного из дворников о найденном трупе, покрыла всё непромокаемым синим брезентом. Некоторые из тогдашних школьников, подглядывавших за действиями полицейских из классной комнаты на втором этаже, рассказывают, что бомжа унесли по частям в несколько подходов.

Созданных часто принимают за представителей низших слоёв общества: бомжей, погорельцев или других обитателей городского дна. Люди мало что понимают, когда натываются на одного из Созданных – в глаза им бросается только то, что эти ребята занимаются какими-то странными делами в местах, которых нормальные люди стараются избегать. Как, например, в случае с Прометидом, наведавшимся как-то ночью на местное кладбище, где недавно похоронили несколько подростков, и решившим собрать из их тел собственного сына. Он помнил, как с ним обошёлся его создатель, который должен был

стать ему отцом, но так и не стал им. И он поклялся, что создаст сына, который сможет назвать его настоящим отцом.

Когда он сшил части тел воедино, собрав прекрасного сына из самых лучших фрагментов — ноги бегуна, руки футболиста, голова самого симпатичного школьника, мозг ботаника, выигравшего не один приз, — случилось нечто такое, что разрушило его планы. Он всё рассчитал, начал операцию в ночь перед грозой, вдали от человеческих глаз, а потому надеялся, что у него будет время побыть со своим сыном наедине. У него должно было остаться время на то, чтобы объяснить сыну, почему он дал ему жизнь, в чём смысл Паломничества, как они смогут помочь друг другу при выполнении Великой Работы и как они станут полноценными людьми — настоящим отцом и подлинным сыном.

Он собирался назвать его Майклом.

Но что-то пошло не так, как он рассчитывал. Тело Майкла пришло в движение, и отец уже приготовился закричать от радости, но движения стали судорожными и резкими, и он стал умолять сына остановиться. Он понял, что ему нужно разорвать сделанные стежки.

И он разорвал их. Одна рука рухнула на пол, за ней посыпались вниз и другие органы, всё ещё дёргаясь и подпрыгивая. Прямо на глазах испуганного отца Майкл разорвал себя на части и превратился в трёх омерзительных монстров, которые бросились в темноту, прочь от того, кто должен был стать их отцом.

Всю следующую неделю он мучительно выслеживал их одного за другим. Они уже завершили кризалис - быстрее, чем он ожидал. Одного он поймал и убил сразу после того, как тот закончил формирование своего тела. Другого ему пришлось убить, когда тот напал на него среди бела дня, пока несостоявшийся родитель дремал, дожидаясь, пока детишки пойдут из школы домой (иногда он плакал, слушая, как смеются и дразнят друг друга школьники, задаваясь вопросом, будет ли у него когда-нибудь свой ребёнок).

Но третий спрятался, и спрятался хорошо. Он сбежал в установку для сжигания отходов. Некогда в установку был проведён мусоропровод, в который бросали отходы для их последующего сжигания, и хотя с тех пор его окружили стенами, мусоропровод остался на месте.

Пандорианец был жесток и умён; скорее всего, именно он получил мозг лучшего ученика школы. В конечном счёте ему удалось поймать и убить своего создателя, поскольку он понял, что Прометид и сам устал от происходящего. И уже позже, когда несостоявшийся отец лежал в комнате для сжигания мусора, чувствуя, как чудовище грызёт плоть на его ноге, он задался вопросом, а смог бы ли он вообще стать Майклу хорошим отцом.

Сегодня можно услышать, как дети рассказывают о создании, выжившем той жуткой ночью. Они стали слышать его шаги в комнате для сжигания мусора вскоре после смерти “бездомного”. Долгое время они считали, что там бродит призрак бездомного, однако прежде чем шаги перестали раздаваться в этом запертом помещении, они поняли, что это было совсем другое чудовище. У школьного дворника был ребёнок, который рассказал, что его папа видел в комнате для сжигания мусора тварь, которая ускользнула в дыру в стене.

Уже не один год эта тварь, похожая на человекоподобную фигуру из пепла, сидит на дне установки для сжигания отходов, не видевшей пламени долгие десятилетия.

Описание: Размерами Поджигатель уступает большинству Пандорианцев. У него гладкое, узкое и довольно гибкое тело, позволяющее ему протискиваться даже в самые узкие щели. Цвет его кожи напоминает серый пепел, покрытый чёрными пятнами, а глаза горят красными огоньками. Пасть крупновата для головы и наполнена жуткими зубами, которые выглядят так, словно покрыты сажей.

Использование в истории: Поджигатель стремится лишь к выживанию и регулярной кормёжке. Он достаточно территориален, поскольку знает, что установка для сжигания мусора - превосходное место для пленения Созданных. Впрочем, пока что он

недостаточно умен, чтобы заманивать в него своих жертв, а потому делает это, попросту заставляя Созданного погнаться вслед за ним.

Подобие: Огнерождённый

Ранг: 1

Ментальные Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 3, Решительность 1

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 0, Самообладание 3

Физические Навыки: Рукопашный бой (укус) 2, Скрытность (тени в зданиях) 2, Выживание 1

Воля: 4

Порок: Гнев

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 12

Размер: 3

Здоровье: 6

Трансмутации: Причудливое оружие (клыки •), Скорченная фигура (•), Травля (••)

Дарование: Тигель плоти (••••)

Пирс/Пирс за раунд: 10/1

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	(Л)	–	5	–

Пандорианские Трансмутации

Хотя эти Трансмутации доступны любому Созданному, мало кто среди практиков стандартных Путь Очищения принимает решение взяться за изучение и использование этих способностей. В то время как Отторжение затрудняет взаимодействие Прометида со смертным обществом, большинство этих Трансмутаций делают подобное взаимодействие невозможным, поскольку каждая из них вносит серьёзные изменения в облик Созданного. Прометиды, встретившие других представителей своего вида и обнаружившие у них характерные отклонения, знают, что им нужно быть настороже, поскольку их новый попутчик слишком близко соприкоснулся с энергией Флюкса.

Учитывая нечеловеческую природу этих способностей, Прометид, вкусивший порочной сладости Пандорианских даров, рискует ослабить свою духовную близость со смертным обществом. Когда персонаж использует Пандорианскую Трансмутацию впервые за сцену, он подвергает риску свою Человечность. Игрок кидает три дайса. В случае успеха он сохраняет текущее значение Человечности; в случае провала – утрачивает одно очко Человечности и делает бросок на получение отклонений. Как правило, полученные отклонения выдвигают на первый план психологические различия между рукотворной, безумной природой таких Прометидов и чистой, естественной сущностью нормальных людей (подробнее отклонения, наблюдающиеся исключительно у Прометидов, описаны на стр. 184-186).

Если Прометид приобретает одну из Пандорианских способностей, обладающих перманентным эффектом, он не проходит никаких проверок на Человечность ни при первом, ни при дальнейших использованиях. Вместо этого он автоматически понижает значение Человечности на единицу при освоении Трансмутации, хотя и делает стандартный бросок на получение отклонений. Как бы то ни было, он получает +1 дайс к проверкам Азота при провокации Отторжения в смертных. Этот эффект увеличивается на +1 за каждую Пандорианскую Трансмутацию, обладающую перманентным эффектом.

Прометиды, следующие Пути Очищения Флюкса, не рискуют подобной дегенерацией. Те Сентимани, которые повернулись к Паломничеству спиной, с удовлетворением отмечают, что к подлинному безумию ведут как раз безнадёжные стремления других

Прометидов. Другая часть Сентимани, состоящая из Прометидов, следующих Паломничеству, полагает, что лишь через постижение своей монструозной натуры они смогут увидеть путь к подлинной человечности.

Пандорианские Трансмутации первого уровня

Броня (от • до •••••)

Многие Пандорианцы чрезвычайно приспособлены к бою, поскольку сама их плоть адаптирована к борьбе за выживание. Такие чудовища часто оказываются невероятно стойкими к повреждениям, вне зависимости от того, покрыты ли они чешуйчатой бронёй, слоями кальция или другой обезображивающей защитой.

Цена: — (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (либо мгновенное)

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец приобретает очки Брони, равные уровню самой Трансмутации. Эта броня всегда носит достаточно очевидный, обезображивающий характер: возможно, это блестящий жучиный щиток, шероховатая крокодилья шкура или другая звероподобная черта.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение за одно мгновенное действие и одно очко Пироса. Трансмутация длится до тех пор, пока Пандорианец сам не захочет пресечь её действие. В этом случае броня полностью исчезает под кожей. Стоимость Трансмутации не может превышать четырёх очков, а потому такая броня может наделить чудовище только четырьмя пунктами Брони.

Причудливое оружие (от • до •••••)

Пандорианцы известны своими жуткими формами, которые чаще всего изобилуют шипастыми позвоночниками, когтями и длинными клыками. Обычно они принимают форму маленьких, но чрезвычайно опасных существ – не в последнюю очередь благодаря Трансмутациям наподобие этой.

Тело Пандорианца приобретает естественное оружие. Обычно подобные изменения невозможно скрыть, что заставляет их носителя предпринимать особые меры для утаения своей чудовищной природы. Каждый новый вид оружия требует отдельной покупки этой способности.

Цена: — (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (либо мгновенное)

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение за одно мгновенное действие и одно очко Пироса.

• **Зубцы (••••):** Острые костяные зубцы выпирают из тела Пандорианца, подвергая опасности всё, что он трогает, или всех, кто пытается обхватить его. Такое чудовище автоматически наносит +1 очко летального урона в невооружённом бою или при попытке захвата. Кроме того, всякий, кто атакует его без оружия, сам получает летальный урон, равный половине нанесённого (с округлением в меньшую сторону), хотя этот урон можно сократить за счёт Брони. Равным образом, всякий, кто окажется настолько недалёковиден, чтобы попытаться обхватить Пандорианца, покрытого Зубцами, получает летальный урон, равный количеству успехов, полученных при броске. Этот урон также можно сократить благодаря Броне.

• **Костяные шпоры (•••):** В тех сочленениях, в которых кости приближаются к поверхности тела (особенно в суставах), из плоти Пандорианца выдвигаются костяные шпоры, которые наделяют чудовище огромным количеством заострённого оружия. Такой

Пандорианец может атаковать противника с бонусом +2 к попыткам нанести летальный урон.

- **Дыхательное оружие (•••••):** Энергия Флюкса настроена крайне недружелюбно по отношению к цельным вещам. Пандорианцы способны высвободить эту энергию в виде облака алхимического газа, который способен разъедать плоть и материю. Для того, чтобы совершить подобное действие, Пандорианец делает бросок Ловкости + Атлетики, вычитая Бронию противника по стандартным правилам, однако игнорируя его Защиту. Каждый успех наносит по одному очку летального урона. Тем не менее, каждое применение этой Трансмутации требует одного очка Пираса. В отличие от большинства других видов *Причудливого оружия*, владение этой способностью неочевидно для окружающих до тех пор, пока чудовище не приведёт его в действие. Диапазон Дыхательного оружия равен количеству ярдов, эквивалентному Выносливости Пандорианца x5.

- **Когти (•• или ••• или ••••):** Пандорианец выпускает череду когтей на концах тех или иных конечностей. Эти когти могут принимать форму заострённых костей на кончиках пальцев, которые наносят +1 очко летального урона (••), больших, хорошо заметных когтей размером с лезвие кинжала, которые наносят +2 очка летального урона (•••) или даже огромных клешней (либо аналогичного гипертрофированного оружия) на конце конечности, способной наносить +3 очка летального урона (••••).

- **Клыки (• или ••):** Пасть чудовища наполняется жуткими клыками. Это может быть как набор простых мелких зубов, позволяющих наносить летальный урон укусом (•), так и множество иглоподобных, акульих зубов, наносящих в результате укуса +1 очко летального урона (••).

- **Разветвлённый хвост (•••):** Пандорианец обладает придатком хвоста. Не будучи особенно полезным при управлении окружающими предметами, этот хвост, тем не менее, завершается костяным оружием. Хвосты некоторых Пандорианцев имеют разветвлённую форму, словно у легендарных дьяволов или бесов, в то время как другие оканчиваются шипами, торчащими прямо из позвонков. Чаще всего Разветвлённый хвост объединяется с Ядом в целях создания отравляющего скорпионьего жала. При нападении хвост наносит +2 очка летального урона.

- **Рога (•• или •••):** Лоб Пандорианца увенчан рогами. Некоторые из них выглядят как рога обычных животных (как правило, баранов или быков), в то время как другие представляют собой простые излишки костей, выпирающие из лба существа. Слабая форма рогов наносит +1 очко летального урона (••), в то время как более мощная (или просто более подходящая для сражений) наносит уже +2 очка летального урона (•••).

- **Яд (+ ••):** Иногда нападения Пандорианцев оказываются пропитаны энергией Флюкса, который действует аналогично яду в телах поражённых противников. Носитель яда может иметь различную форму: от скорпионьего жала на конце разветвлённого хвоста до клыков кобры или ядовитых когтей. Яд не следует рассматривать как отдельную Трансмутацию, однако он модифицирует другие броски атаки, повышая их общую эффективность. Подобное усиление не способно поднять общий рейтинг *Причудливого оружия* выше пяти очков. Жертвы таких нападений должны противостоять яду Токсичности 5, который, однако, влияет на их организм лишь однажды (подробные сведения о ядах можно найти на стр. 180-181 **World of Darkness Rulebook**).

- **Бивни (•••):** Челюсти Пандорианца несколько раздаются, освобождая место для выступающих бивней. Такое чудовище выглядит особенно жутко. Подобно разъярённому борову, Пандорианец может наносить повреждения бивнями, получая возможность нанести +2 очка летального урона.

Человекоподобная фигура (•)

Большинство Пандорианцев отличаются небольшим ростом, соответствующим приблизительно росту маленьких детей (во всяком случае, когда они стоят на задних ногах). Тем не менее, некоторые из них могут поравняться со взрослым человеком.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Пандорианец, обладающий этой Трансмутацией, приобретает Размер 5. Эффект постоянно активен, а потому не может быть приобретён в качестве активируемой способности. Пандорианцы, приобретающие Трансмутацию непосредственно в ходе игры, действительно вырастают в размере.

Травля (от • до •••••)

Пандорианцы печально известны стремительными набегами. Неудивительно, что Прометиды рассказывают друг другу пугающие рассказы о невероятной скорости, с которой может приблизиться к ним орда голодных Пандорианцев, жаждущих Азота.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Когда Пандорианец активирует эту способность, его Скорость увеличивается на количество раз, равных очкам Трансмутации. Просто добавьте единицу к очкам Травли и умножьте получившееся число на Скорость монстра.

Дар Себека (•)

Порождения Себек известны прежде всего данной Трансмутацией, которая позволяет им подстерегать жертв глубоко в воде безо всякой потребности дышать воздухом.

Цена: - (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец перестаёт испытывать нужду в воздухе, поскольку способен абсорбировать кислород из воды непосредственно через кожу. Трансмутация не защищает Пандорианца от других подводных опасностей наподобие глубоководного давления или потенциально токсичных условий в коллекторах.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение пассивным действием и вложением одного очка Пироса.

Скорченная фигура (•)

Большинство Пандорианцев отличаются небольшим ростом, соответствующим приблизительно росту маленьких детей. Хотя они кажутся полноценными существами, нельзя забывать, что их появление стало лишь результатом неудавшейся попытки создать нового Прометида. И несмотря на то, что все они принимают гуманоидные формы, далеко не каждый из них обладает полноценным размером и всеми человеческими чертами – особенно если они начали своё существование в качестве отсечённой руки или ещё меньшей части расчленённого тела.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Пандорианец, обладающий этой Трансмутацией, приобретает Размер 3, в то время как Прометиды, осваивающие подобные силы, приобретают Размер 4. Эффект постоянно активен, а потому не может быть приобретён в качестве активируемой способности.

Пандорианцы, приобретающие Трансмутацию непосредственно в ходе игры, действительно сжимаются в размере.

Пандорианские Трансмутации

второго уровня

Бальзамическая плоть (••)

Подобно тому, как бальзамический воск примешивается к жидкостям или духам в реторте алхимика, тело Пандорианца преобразуется, принимая некоторые качества окружающей среды. Пока такой Пандорианец не двинется с места, его чрезвычайно трудно увидеть.

Цена: - (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Данная Трансмутация подобна *Коже хамелеона*, доступной и простым Созданным, за тем исключением, что эта способность постоянно активна. Плоть монстра (будь это Прометид или Пандорианец) становится невероятно чувствительной к окружающей среде. Её уже невозможно принять за тело нормального существа. До тех пор, пока создание не двинется с места, оно получает три дополнительных дайса на проверки Скрытности при попытке избежать визуального обнаружения. Перемещение в пределах Скорости понижает бонус до двух дайсов, перемещение бегом (сверх обычного показателя Скорости) – до одного дайса. Ношение серой одежды уменьшает ещё на один дайс, простая одежда отнимает два дайса, а яркая устраняет преимущество целиком.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пироса. В этом случае Трансмутация действует до тех пор, пока чудовище остаётся совершенно неподвижным.

Поглощение животных (••)

Иногда энергия Флюкса вступает в ассимиляцию с хаотичностью других элементов. Некоторые Пандорианцы проявляют способность к слиянию с другими существами, частично абсорбируя тела животных и делая их частью собственной анатомии. От медузоподобных голов, кишачих змеями, до крепкого панциря из щитков полупоглощенных тараканов, - любые живые создания могут стать частью Пандорианского организма. Стоит ли говорить, что вид таких Пандорианцев становится по-настоящему омерзителен или страшен.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Пандорианец может проглотить любое животное вплоть до обладателя Размера 3. В целом, данная Трансмутация предоставляет одно из следующих преимуществ:

- **Броня:** Броня увеличивает соответствующий бонус +2. Она может состоять из жучиных панцирей или чешуи рептилий, поглощённых кожей Пандорианца.

- **Нападение:** Говоря откровенно, мало кто из животных оказывается достаточно крупным, чтобы Пандорианец мог увеличить силу удара при помощи его тела. Тем не менее, Пандорианец может проглотить целую свору животных (см. соответствующую врезку на стр. 239), что позволяет ему атаковать противника змеями с головы или скорпионьими жалами на груди - особенно если оппонент пытается захватить его.

- **Особое качество:** Данная Трансмутация открывает доступ и к некоторым другим способностям, включая животные яды или даже небоевые качества наподобие голубиных крыльев, которые позволяют чудовищу падать с любой высоты без каких-либо повреждений (хотя и не летать по собственной воле).

Когда чудовище приобретает эту способность, оно сливается с одним или несколькими животными. Изменение носит постоянный характер, и если Пандорианец решает ассимилироваться с другими животными — даже если это будут особи того же вида, просто использованные для других целей, - он должен приобрести Трансмутацию снова.

Приобретение Трансмутации для развития новых качеств повышает её стоимость на единицу. Например, скорпионы на туловище могут обеспечивать Пандорианца бронёй и наделять его дополнительными возможностями при нападении, что повышает стоимость Трансмутации до трёх очков. Добавление яда к атаке скорпионами жалами повышает стоимость уже до четырёх очков.

Зов демона (••)

Появление некоторых Пандорианцев сопровождается нашествием насекомых, птиц или крыс. Энергия Флюкса олицетворяет силы хаоса и первозданной дикости, и Пандорианцы могут использовать близость с этим аспектом Божественного огня для того, чтобы манипулировать природными инстинктами, подчиняя животных своей монструозной воле. Данная Трансмутация особенно свойственна Искалеченным.

Для того чтобы управлять животным, Пандорианец должен наладить с ним связь. Подобная связь может варьироваться от зрительного контакта до скармливания зверю кусочков собственной плоти. Единственным важным условием становится необходимость совмещения Флюкса и первозданной дикости животного. Обычно такая связь затрагивает животных, обитающих в непосредственной близости от Дремлющих Пандорианцев, что наделяет покорными слугами даже только что пробудившихся чудовищ.

Зов демона позволяет Пандорианцам передавать неслышимые, но достаточно простые указания, поскольку инициаторы этой способности не обладают возможностью непосредственно говорить с животными. Вместо этого Пандорианец взывает к инстинктам будущего слуги. Эффект Трансмутации может вызвать практическую любую естественную, инстинктивную реакцию у животного, а также может определять цель или источник этой реакции (например, Пандорианец может направить реакцию дикого зверю на Прометида), однако последнее трудно назвать лёгкой задачей.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Внушительность + Знание животных

Действие: мгновенное

Бросок на эффект Трансмутации делается каждый раз, когда Пандорианец пытается повлиять на новый инстинкт животного, причём само животное должно находиться в пределах видимости. Единственное исключение заключается том, что Пандорианец способен направить зов на всех животных, с которыми он уже наладил связь, в пределах мили. Он не обязан передавать одну и ту же команду каждому животному в пределах видимости. Он может повлиять сразу на группу животных или даже людей.

Результаты броска

Полный провал: Пандорианцу не только не удаётся отдать приказ животному или группе животных, но его сила ещё и внушает ужас созданиям, которых он хотел подчинить. В попытке убежать прочь от Пандорианца они готовы будут пойти на смерть, только бы не оставаться рядом. Пандорианец утрачивает связь с существом, а возможно, животное даже погибает.

Провал: Пандорианцу не удаётся повлиять на инстинкт животного.

Успех: Животные изо всех сил пытаются выполнить приказ Пандорианца.

Исключительный успех: Флюкс доводит естественные инстинкты животного до состояния, близкого к бешенству. Существо игнорирует боль и травмы, стремясь только к выполнению своего поручения, что наделяет его +1 дайсом к любым проверкам, связанным с выполнением приказа.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-2	Животное было приручено или даже обучено человеком (под эту категорию попадает большинство домашних животных)
-2	Пандорианец пытается управлять 11-20 существами или восьмизардовой сворой*
-1	Животное одомашнено (большинство сельскохозяйственных животных)
-1	Попытка командования 5-10 существами или четырехзардовой сворой
—	Попытка командования 2-4 существами или двухзардовой сворой
+1	Животное находится в бешенстве или “сведено с ума” другими сверхъестественными способностями
+1	Попытка командования одним существом или однойзардовой сворой
+2	Приказ вернуться к Пандорианцу

* Штраф увеличивается на 1 за каждые 10 существ или за каждое удвоение радиуса своры сверх означенного предела.

Своры животных

Животные, обладающие размером 1 или 2, легче всего используются в качестве свор, роёв и других сплочённых групп, поскольку именно в таких группах они добиваются наиболее эффективной работы. Своры могут включать любые формы жизни от насекомых до птиц или даже крыс.

Размер своры определяется в ярдах, которые покрывает её радиус. Как правило, свора наносит только одно очко тупого урона за раунд, хотя и распространяет этот урон на всех, кто попадает в означенный радиус. Свора может увеличить урон, сконцентрировавшись на меньшей территории. Всякий раз, когда свора занимает в половину меньше пространства, чем в обычных условиях, она получает один дополнительный дайс урона за раунд.

Таким образом, восьмизардовая свора наносит два очка тупого урона, если сжимается до четырехзардового радиуса, три - если собирается на территории в два ярда, четыре - если уплотняется до одного. Хотя в природе подобное уплотнение своры встречается чрезвычайно редко (не считая редчайших случаев вроде нападения африканизированных пчёл), нетрудно представить, что большинство сверхъестественных сил, подчиняющих разум животных, заставляет вести себя вразрез со своим естественным поведением.

Броня может защитить от своры только в том случае, если она покрывает всё тело, и даже тогда она предоставляет лишь половину своей защиты. Кроме того, все жертвам своры трудно сосредоточиться на чём-либо, кроме неё, что отнимает по 2 дайса от их бросков на Восприятие и концентрацию, даже если они просто попали в радиус действия своры, а не стали целью её нападения.

Свору невозможно атаковать кулаками, дубинками, мечами или пистолетами. Повлиять на них могут только атаки по области - вроде ударов пылающим факелом или использования пестицидов. Каждый пункт аггравированного урона, нанесённый огнём или другим источником повреждений, приемлемым в данной ситуации, сокращает Размер своры вдвое. Как только радиус своры станет меньше одного ярда, она практически неизбежно рассеется или бросится врассыпную.

Флюкс во тьме (••)

Флюкс обитает не только в Пандорианцах и местах скопления Азота. Он пропитывает весь мир. Некоторые уголки планеты, ставшие для людей источниками страха и горестей, часто становятся для Пандорианцев источниками возобновления Флюкса. Человеческие страхи наполняют любые тени небольшими частицами Флюкса, и даже этих частиц достаточно для того, чтобы позволить знатокам этой Трансмутации изменять форму самих теней.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм

Действие: пассивное

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен изменять по своей воле форму теней в пределах видимости. Эта способность может использоваться в самых разных целях, однако только в течение короткого периода времени. Примерами могут служить следующие возможности:

- **Коридор теней:** Флюкс заставляет тени уплотниться на несколько секунд, что наделяет Пандорианца бонусом к Скрытности. Эффект может длиться до 10 раундов.
- **Тёмная угроза:** Тени окружают фигуру Пандорианца, придавая ему более грозный вид. В пределах одного раунда Пандорианец приобретает бонус к Запугиванию.
- **Бой с тенью:** Пандорианец слегка деформирует тени во время схватки, искажая перспективу и затрудняя противнику задачу по уклонению от его ударов. В пределах одного раунда Пандорианец приобретает бонус к Рукопашному бою или Холодному оружию.

Обладатели этой способности известны и другими изобретательными или даже творческими примерами использования теней, окружающих их монструозную плоть.

Результаты броска

Полный провал: Пандорианцу не только не удаётся управлять окружающими тенями, но он ещё и получает штраф -1 к тем проверкам, которые он собирался улучшить. Эффект длится до окончания сцены.

Провал: Пандорианцу не удаётся взять тени под контроль.

Успех: Пандорианец приобретает бонус +2 к тем проверкам, на которые он решил повлиять при помощи деформации теней.

Исключительный успех: Контроль Пандорианца над окружающими тенями оказывается столь полным, что бонус увеличивается до +3.

Возможные модификаторы: Трансмутация используется на территории, к которой люди испытывают сильные положительные эмоции наподобие умиротворения или радости (-1); Трансмутация используется в дневное время (-2); Трансмутация используется на месте великого страха, отчаяния, горести или на территории, повидавшей немало агрессии и насилия (+1); Трансмутация используется ночью (+2).

Лягушачий язык (••)

Язык Пандорианца, обладающего этой способностью, раздувается до невероятных пределов, приобретая возможность хватать предметы в пределах нескольких футов. Хотя он способен прятать его – как правило, в кожаном мешочке глубоко в горле, - присутствие этой особенности его организма достаточно очевидно. Речь таких Пандорианцев нечленораздельна, а рот производит огромное количество липкой слюны.

Цена: - (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Пандорианец обладает длинным и толстым мускулистым языком, покрытым скрипучей кожей и липкой слюной. Такой язык можно использовать с разными целями. Так, применяя его в тех ситуациях, где может пригодиться дополнительная конечность (например, при восхождении, спуске и другой физической деятельности), Пандорианец

получает +3 дополнительных дайса. Кроме того, язык может использоваться в качестве полноценной руки, хотя в этом случае он утрачивает два дайса при бросках, основанных на Ловкости. Также чудовище может приспособить язык для нанесения тупых повреждений при помощи броска Силы + Рукопашного боя без модификаторов.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пироса. В этом случае Трансмутация действует до тех пор, пока чудовище само не пожелает сократить язык до нормальных размеров.

Крупная фигура (••)

Некоторые Пандорианцы значительно превосходят людей по размерам. Хотя они созданы из частей нормальных человеческих тел, использованных при неудавшейся попытке сотворить Прометида, многие Пандорианцы ассимилируются с другими потенциальными Пандорианцами в самом начале своего существования, приобретая огромные размеры.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Пандорианец или Прометид, обладающий этой Трансмутацией, приобретает Размер 6. Эффект постоянно активен, а потому не может быть приобретён в качестве активируемой способности. Пандорианцы, приобретающие Трансмутацию непосредственно в ходе игры, действительно вырастают в размере.

Литаргитовая плоть (••)

Подобно тому, как некоторые алхимические операции оставляют слои литаргита – странной плёнки, состоящий из отходов и пены, - тело Пандорианца может производить слои пепельной грязи, которая служит результатом процессов Флюкса, протекающих внутри него. Невзирая на то, что телесный литаргит чрезвычайно ломок, он служит сильнейшим раздражителем для кожи и лёгких. И он настолько лёгок, что когда Пандорианец быстро передвигается или становится объектом нападения, облако литаргита мгновенно поднимается в воздух.

Цена: - (либо 1 очко Пироса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Тело Пандорианца производит слабую, резкую, удушающую субстанцию. Прикосновение этого материала к телу вызывает небольшие химические ожоги, хотя оно и не наносит непосредственных повреждений. Литаргит оставляет лёгкую сероватую пелену, которая, впрочем, стремительно распадается или развеивается в воздухе, что не наделяет возможных преследователей особыми преимуществами при выслеживании Пандорианца.

Всякий раз, когда Пандорианец становится жертвой физического нападения, литаргит выплёскивается в воздух маленьким облаком зловонных и едких частиц, которые окутывают любого, кто стоит в этот момент рядом с ним. Кроме того, Пандорианец может сознательно начать стремительное движение (в качестве мгновенного действия), чтобы заставить облако литаргита взметнуться в воздух. Персонажи, предпринявшие манёвр Уклонения, могут выйти из зоны поражения литаргита, если ещё не действовали в этом раунде.

Жертвы, охваченные литаргитом, обязаны сделать пассивный бросок на Выносливость + Решительность, чтобы избежать негативных последствий. В случае провала жертвы лишаются возможности действовать в полную силу из-за сильнейшего кашля и боли в глазах.

Результаты броска

Полный провал: Аналогично простому провалу, однако персонаж утрачивает зрение до конца сцены или до тех пор, пока он не предпримет мгновенное действие для устранения литаргита из глаз тем или иным образом.

Провал: В течение двух следующих раундов жертва страдает от штрафа -2 ко всем проверкам, основанным на Физических Атрибутах и Навыках. Кроме того, она получает кумулятивный штраф -1 на последующие попытки сопротивления литаргиту в пределах сцены.

Успех: Жертва не поддаётся действию литаргита.

Исключительный успех: Жертва не только выстаивает под действием литаргита, но и избавляется от накопленных штрафов к сопротивлению этому веществу.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пираса. Тело чудовища продолжает производить литаргит до окончания сцены.

Усовершенствованный безоар (от •• до •••••)

Вошедший в легенды как атрибут сопротивляемости организма, безоар, часто встречающийся у определённых видов животных, рассматривался средневековыми алхимики как средство исцеления от болезней, ядов и других негативных воздействий. Флюкс может самостоятельно развивать безоары в желудках Пандорианцев, хотя их цели могут значительно отличаться.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец или Прометид становится неуязвимым к одному из негативных эффектов, отравляющих их существование. Безоар в прямом смысле слова образуется в животе такого создания. Если носителя безоара настигает смерть, этот атрибут можно извлечь, размолоть и потребить в пищу, что позволяет нашедшему его Прометиду или Пандорианцу приобрести эту Трансмутацию по цене сопряжённой с его Путём Очищения.

- **Кислоты и прочие растворители (•••):** Пандорианец становится неуязвим к кислотам и другим растворителям. Любые химикаты и вещества, предназначенные для разрушения плоти – как природного, так и сверхъестественного происхождения, - становятся не более опасными, чем простая вода.

- **Дробящее оружие (••):** Пандорианец становится чрезвычайно устойчив к тупому оружию и другим предметам, которые предназначены для нанесения тупых повреждений путём кинетического воздействия на тело противника. Такие атаки наносят всего одно очко повреждения вне зависимости от реального количества успехов, полученных при броске атаки.

- **Болезни (••):** Пандорианец становится совершенно неуязвим для болезней, как сверхъестественных, так и природных.

- **Огонь (•••• или •••••):** Безоар укрепляет тело Пандорианца, делая его чрезвычайно стойким к огню. Пламя наносит только летальный урон чудовищу, приобретшему слабую версию этой способности. Более мощная версия превращает такой урон к тупой. Если Пандорианец приобретает слабую версию, в дальнейшем он может развить её до более сильной путём вложения очков опыта.

- **Яды (••):** Пандорианец становится абсолютно неуязвим ко всем ядам и токсинам – природным и сверхъестественным.

- **Острое оружие (•••):** Режущие и колющие виды оружия, а также другие формы атаки, предназначенные для проникновения в тело противника, оказывают на Пандорианца

гораздо меньший эффект. Такие атаки наносят только единственное очко *тупого* урона вне зависимости от реального количества успехов, полученных при броске атаки.

Данная Трансмутация всегда активна.

Смоляная плоть (••)

Тела некоторых Пандорианцев источают липкое вещество, похожее на смолу. Такие чудовища становятся великолепными борцами и верхолазами, поскольку их плоть способна без труда прилипнуть и к противникам, и к вертикальным поверхностям.

Цена: - (либо 1 очко Пираса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Благодаря этой Трансмутации Пандорианцы приобретают бонус +4 к проверкам Атлетики при попытках лазания, а также +4 дополнительных дайса при попытках захватить противника или не дать ему выскользнуть из уже сделанного захвата. К несчастью, они и сами утрачивают два дайса при попытках вырваться из захвата противника.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пираса. Тело чудовища продолжает производить смоляные частицы до окончания сцены.

Щупальца (•• или •••)

Конечности некоторых Пандорианцев так и не формируют плотной костной структуры и даже пальцев. Поэтому вместо рук и ног подобные существа обладают щупальцами, которые чрезвычайно затрудняют им задачу по сокрытию своей монструозной природы.

Цена: - (либо 1 очко Пираса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Одна или сразу несколько конечностей Пандорианца заменяется щупальцем. Такое щупальце не способно держать оружие, однако Пандорианец способен наносить противникам удары сокрушительной силы, причиняя по +1 дополнительному очку тупого урона в невооружённом бою. Если Пандорианец приобретает более мощную версию этой Трансмутации, щупальце покрывается чередой миногообразных ртов, зазубренными костяными наростами или другими опасными атрибутами, позволяющими щупальцу наносить +1 очко летального урона в невооружённом бою.

Кроме того, щупальце чрезвычайно удобно для захвата противника, что добавляет +2 дополнительных дайса к соответствующим проверкам. Аналогичный бонус Пандорианец получает и при попытках лазания, в которых щупальце также может оказаться необычайно полезным. Наконец, в случае если щупальце используется для продвижения тела вперёд, Скорость чудовища увеличивается на +1 за каждое задействованное щупальце.

Данная Трансмутация всегда активна. Если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пираса. В этом случае щупальце образуется из конечности Пандорианца сразу по активации (либо вырастает из бока чудовища, если Пандорианец приобретает его в качестве дополнительной конечности) и остаётся в таком состоянии до тех пор, пока Пандорианец сам не захочет пресечь эффект Трансмутации.

Пагубные видения (••)

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен обратить своё Отторжение в подлинное оружие, способное к порождению жутких видений в сознании спящих жертв и созданию настоящих кошмаров.

Цена: -

Бросок: Сообразительность + Эмпатия – сумма Решительности + Азота жертвы

Действие: продолжительное

Жертвой этой способности может стать любое существо, рядом с которым находится Пандорианец. Чудовище не обязательно должно видеть цель, однако должно убедиться в том, что она спит. Количество успехов, которое необходимо набрать для достижения желаемого эффекта, равно Воле жертвы, однако каждый бросок Пандорианца занимает 30 минут. Успех означает, что Пандорианец внедряет Отторжение в разум цели, вызывая в её сознании ужасающие видения.

Бросок может модифицироваться следующим образом:

Модификатор	Условие
-2	Цель невозможно увидеть
-2	Цель - сверхъестественное существо.
-1	Цель обладала полным запасом Воли перед погружением в сон
-1	Цель обладает связью со сверхъестественным миром (это касается гулей, смертных родственников Урата, Лунатиков и т.д.)
—	Пандорианец видит свою жертву
+1	Цель обладала лишь половиной запаса Воли (или меньшим количеством очков Воли) перед погружением в сон
+2	Пандорианец касается цели в момент активации этой способности

Как только чудовище добивается желаемого эффекта, Отторжение Пандорианца проникает в сон жертвы. Пандорианец не может управлять содержанием вызванных сновидений. Его влияние ограничивается источением Флюкса для направления мыслей жертвы в соответствующее русло.

Флюкс заставляет жертву сопротивляться. Пандорианец должен пройти проверку Внушительности + Запугивания, в то время как жертва сопротивляется броском Решительности + Азота. Пандорианец делает только один бросок в час. В случае успеха жертва теряет одно очко Воли из-за гнетущих видений.

Спустя три часа этой борьбы жертва практически неизбежно просыпается и утрачивает возможность уснуть. Кроме того, жертва, страдающая от кошмаров (даже если они не были вызваны Пандорианцем), не восстанавливает стандартное очко Воли по пробуждении.

Если жертва обладает особыми ментальными способностями, она может сделать пассивный бросок на Сообразительность + Азот сразу по пробуждении в попытке понять, не были ли её грёзы вызваны посторонним вмешательством.

Пандорианские Трансмутации третьего уровня

Кислотная лимфа (•••)

Данная Трансмутация особенно часто встречаются у Себек. Благодаря этой способности Пандорианец может отравлять жидкости в своём организме воздействием Флюкса, создавая стремительно испаряющуюся кислоту, сгустки которой он может выплёвывать на огромное расстояние.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Выносливость + Атлетика

Действие: мгновенное

Как только данная Трансмутация вступает в силу, слюна Пандорианца становится обильной и едкой. Эффект сохраняется до окончания сцены. Пандорианец способен плевать сгустками едкой жидкости во всех противников в пределах 20 ярдов за каждое

очко Выносливости. В случае атаки он делает бросок на Выносливость + Атлетику, который рассчитывается по правилам дальнего боя и наносит летальный урон.

Если нанесённые повреждения превышают Прочность одежды или брони, которую носит жертва, обмундирование также получает урон Структуре – в дополнение к стандартному урону, который получает жертва.

Керация формы (•••)

Названная в честь алхимического процесса, в ходе которого твёрдый материал становится более гибким и мягким, данная Трансмутация позволяет Пандорианцу протискиваться в отверстия, в которые он не смог бы проникнуть в обычном случае. Тело чудовища сокращается до невероятно малых объёмов, а костная структура приобретает необычайную податливость.

Цена: -

Бросок: Ловкость + Атлетика

Действие: мгновенное

Чудовище приобретает способность протискиваться в любые отверстия, в которые он может втиснуть голову, полностью пролезая сквозь них к началу следующего раунда. Тем не менее, до следующего раунда Пандорианец утрачивает очки Защиты. Перемещение требует одного мгновенного действия за каждые 10 футов прохода, через который хочет протиснуться Пандорианец.

Результаты броска

Полный провал: Пандорианцу не только не удаётся проникнуть в отверстие, но он ещё и застревает в нём, утрачивая Защиту до тех пор, пока ему не удаётся вырваться. Для того, чтобы освободиться, Пандорианец должен сделать успешный бросок на Ловкость + Атлетику. В любом случае он остаётся на той стороне прохода, с которой он начинал свою неудавшуюся попытку.

Провал: Пандорианцу не удаётся протиснуться.

Успех: Пандорианец протискивается в отверстие.

Исключительный успех: Монстр не только проникает в отверстие, но и сохраняет очки Защиты.

Заводной слуга (•••)

Цель Флюкса – окончательное воцарение энтропии. Под его воздействием вещи ломаются и стареют, они начинают работать тогда, когда не должны, или прекращают работать в тот момент, когда это нужно больше всего. Пандорианцы способны использовать эту сторону Флюкса в собственных целях, хотя усиление концентрации Флюкса в пределах объекта, как правило, оставляет на нём разрушительный след.

Цена: -

Бросок: Внушительность + Наука

Действие: мгновенное

Пандорианец может выбрать один объект в пределах видимости, после чего сконцентрировать в нём энергию Флюкса до точки кипения. В этот момент он может заставить объект выполнить любую из его стандартных функций. Например, автомобиль может внезапно рвануться с места, банкомат – начать выбрасывать деньги, а распределитель энергии – перестать подачу электричества на защитное ограждение.

Тем не менее, следует помнить, что машины не способны передвигаться самостоятельно до тех пор, пока не будут выполнены все условия для начала движения. Поэтому для того, чтобы заставить машину выполнить сразу несколько функций (например, завести двигатель, а затем тронуться с места и сбить пешехода), необходимо управлять объектом в течение нескольких последовательных раундов.

Использование Флюкса подобным образом причиняет объекту ущерб. Каждый раз, когда Трансмутация используется на механизме, он получает очко урона, причём Структура понижается автоматически, вне зависимости от Прочности объекта.

Результаты броска

Полный провал: Флюкс обрушивается на механизм, разрушая её не самым заметным, однако решающим способом. Электричество сжигает схемы, двигатель заедает, моторные функции нарушают под напором тока и так далее.

Провал: Пандорианцу просто не удаётся накопить достаточно Флюкса в пределах объекта.

Успех: Пандорианец заставляет механизм выполнить одну из своих стандартных функций. При выполнении этой задачи объект утрачивает очко Структуры.

Исключительный успех: Пандорианец накапливает значительный объём Флюкса в пределах объекта, что позволяет ему воспользоваться одним из следующих преимуществ: либо механизм получает бонус +2 к проверке действия, назначенного Пандорианцем (или, наоборот, отнимает -2 дайса у жертвы, сопротивляющейся механизму), либо объект не получает повреждений при выполнении данного действия, либо Пандорианец наделяет себя бонусом +2 к следующей проверке на управление этим механизмом.

Возможные модификаторы: Объект находится в хорошем состоянии и регулярно проверяется владельцем (-1), объектом служит простая машина (газонокосилка, механическая ручка; -2), объект находится в плохом состоянии и неухожен (+1), объектом служит чрезвычайно сложный механизм (автоматизированный конвейер; +2)

Самостоятельная конечность (•••)

Поскольку каждый Пандорианец был создан в ходе неудавшейся операции по сотворению Прометида, некоторые из этих чудовищ способны в какой-то степени обратить процесс формирования своего тела вспять. Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен отделить одну из своих конечностей (как правило, руку), позволив ей заниматься самостоятельной деятельностью. Пока отделённая конечность находится за пределами его тела, Пандорианец способен мысленно управлять ей издалека.

Цена: -

Бросок: Выносливость + Решительность

Действие: мгновенное

В качестве мгновенного действия Пандорианец может отдать руке или другой части тела приказ отсоединиться. Каждый раз, когда он приобретает данную Трансмутацию, Пандорианец приписывает её к конкретной части тела, которую он будет способен отсоединить. Пандорианец способен чувствовать всё, что происходит вокруг отделённой конечности в пределах 5 ярдов за каждое очко Сообразительности.

Хотя у всех частей тела имеются врождённые функции, Пандорианец способен распределять успехи, полученные при активации этой способности, между характеристиками отделённых конечностей, увеличивая их физические и ментальные способности. Каждая часть тела обладает очками Здоровья, равными Размеру + Выносливости. Когда Пандорианец возвращает себе отсоединённую конечность, полученные ей повреждения переходят к нему.

• **Рука:** Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1; Размер 2, Защита 1, Скорость 3. Благодаря этой способности рука Пандорианца отсоединяется чуть ниже плеча и ускользает, используя пальцы для пережвигания. Когда рука возвращается к своему владельцу, каждые два очка повреждений, полученные рукой, превращаются в одно очко урона, который переходит к Пандорианцу. Если рука оказывается уничтожена, Пандорианец становится одноруким.

• **Внутренности:** Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1; Размер 2, Защита 1, Скорость 5. Живот Пандорианца раскрывается, и его внутренности выскальзывают наружу, перемещаясь подобно маленькому клубку змей. Когда внутренности возвращаются к

своему владельцу, каждые три очка повреждений, полученные ими, превращаются в одно очко урона, который переходит к Пандорианцу. Если они оказываются уничтожены, Пандорианец кропотливо отрачивает их за количество дней, равное Здоровью потерянных внутренностей. В течение этого периода времени Пандорианец не способен ничего есть.

- **Ладонь:** Сила 0, Ловкость 2, Выносливость 1; Размер 1, Защита 2, Скорость 7. Когда ладонь возвращается к своему владельцу, каждые три очка повреждений, полученные ей, превращаются в одно очко урона, который переходит к Пандорианцу. Если ладонь оказывается уничтожена, Пандорианец остаётся без кисти.

- **Голова:** Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 2; Размер 2, Защита 2, Скорость 5. По активации данной способности глава монстра отсоединяется от туловища, таща за собой пищевод и внутренности. Она перемещается тем же образом, каким может передвигаться осьминог, опираясь на внутренности, в центре которых располагается голова. Когда голова возвращается к туловищу, каждые два очка повреждений, полученные ей, превращаются в одно очко урона, который переходит к Пандорианцу. Если голова оказывается уничтожена, Пандорианец немедленно погибает.

- **Нога:** Сила 2, Ловкость 0, Выносливость 2; Размер 2, Защита 1, Скорость 3. Как и рука, отсоединившаяся нога способна неуклюже передвигаться по собственной воле. Когда нога возвращается к своему владельцу, каждые три очка повреждений, полученные ей, превращаются в одно очко урона, который переходит к Пандорианцу. Если нога оказывается уничтожена, Пандорианец остаётся безногим.

Лихорадочные грёзы (•••)

Флюкс вползает собой энергию хаоса и безумия. Всякий, чей разум наполнен этой энергией, испытывает странные галлюцинации и кошмары наяву. Пандорианцы, обладающие этой способностью, могут пропитывать разум живых существ Флюксом, содержащимся в их организме, наполняя их мысли и чувства переживаниями, которых не существует в действительности.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Запугивание против Самообладания + Азот

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Пандорианцу не только не удаётся повлиять на жертву, но он ещё и заставляет собственный Флюкс пропитать своего носителя. В результате Пандорианец переносит эффекты *шизофрении*, описанной на стр. 99 **World of Darkness Rulebook**, на протяжении всей сцены.

Провал: Пандорианцу не удаётся повлиять на жертву.

Успех: Флюкс охватывает разум жертвы, и до окончания сцены она начинает страдать от шизофрении.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом, однако цель переносит от шизофрении штраф -4 к Социальным проверкам вместо положенных -2.

Возможные модификаторы: Цель обладает связью со сверхъестественным миром (это касается гулей, смертных родственников Урата, Лунатиков и т.д.; -1), цель обладает полным запасом Воли (-1), цель обладает высокой Нравственностью (-1 за каждое очко выше 7), цель обладает лишь половиной запаса Воли или даже меньшим количеством очков (+1), цель обладает одним или несколькими отклонениями (+1 за каждое).

Сотня рук (•••)

Многие из тех, кто погружается в тайны непостижимого, разрушительного Флюкса, прекрасно знают, что изменения, которые его энергия оказывает на человеческое тело, не всегда оказываются вредными.

Цена: -

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Пандорианец отращивает дополнительный орган или конечность. Его размещение в теле чудовища остаётся целиком на усмотрение самого владельца. Рот в центре ладони, дополнительный мозг между лёгкими, рука, растущая из лопаток, — все эти и другие мутации могут быть обнаружены среди обладателей *Сотни рук*.

Данная Трансмутация всегда активна. Тем не менее, если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пираса. Дополнительный орган или конечность вырастает буквально из ничего, оставаясь с Пандорианцем до тех пор, пока он сам не захочет пресечь действие Трансмутации.

- **Рука:** Пандорианец приобретает два дополнительных дайса к проверкам захвата благодаря новой руке. Кроме того, персонаж может выполнять и другие действия дополнительными руками (держатъ предметы, раскрывать двери и т.д.) в качестве пассивного действия, однако он не имеет возможности выполнять дополнительные мгновенные действия в пределах раунда.

- **Мозг:** Некоторые Пандорианцы обладают огромными черепами, содержащими сразу два мозга, хотя гораздо чаще этот дополнительный мозг располагается в другом месте их тела. Благодаря ему Пандорианец приобретает бонус +2 ко всем проверкам Ментальных Навыков.

- **Ухо:** Пандорианец получает бонус +1 к броскам восприятия, основанным на слухе. Он может приобретать более чем одно ухо, добавляя к стоимости Трансмутации по +1 очку за каждое новое ухо (например, три дополнительных уха будут стоить сразу пять очков).

- **Глаз:** Чудовище получает бонус +1 к броскам на Сообразительность + Самообладание при попытках вовремя отреагировать на неожиданное нападение. При других бросках на восприятие дополнительные глаза не помогают. Вместе с тем, их наличие может позволить чудовищу видеть происходящее вокруг в тех ситуациях, когда оно не смогло бы даже сделать бросок на восприятие из-за сложившейся обстановки. Пандорианец может приобретать более чем один глаз, добавляя к стоимости Трансмутации по +1 очку за каждый из них (например, три дополнительных глаза будут стоить сразу пять очков).

- **Желчный пузырь:** Пандорианец, обладающий дополнительным желчным пузырём, способен к перевариванию материи, которую большинство других существ не смогли бы усвоить, алхимически преобразовывая их в источник питательной энергии. Грязь, сточные воды и множество других видов материи, включая даже неограниченные материалы наподобие пластика, становятся для Пандорианца источниками насыщения. Желчный пузырь не помогает Пандорианцу предотвращать какие-либо заболевания, связанные с потреблением данных веществ. Тем не менее, учитывая, что желчный пузырь представляет собой алхимический источник лимфы, Пандорианец с дополнительным желчным пузырём может вложить очко Пираса для того, чтобы наполнить свой организм флегматическим темпераментом, который наделяет его спокойствием и готовностью к аналитической обработке сведений. В этом случае Пандорианец пользуется эффектом правила *снова-девятъ* в одном-единственном броске, основанном на Ментальном Навыке. К несчастью, до окончания сцены персонаж становится отрешённым и замкнутым, начиная страдать от психического отклонения *фуги*.

- **Сердце:** Благодаря этой Трансмутации персонаж получает +1 очко Здоровья. Кроме того, его невозможно убить смертельным ударом (см. стр. 168 **World of Darkness Rulebook**) в туловище. Персонаж может приобретать более чем одно сердце, каждый раз получая по +1 единице Здоровья. Тем не менее, максимальное число дополнительных сердец равно Выносливости или Размеру персонажа в зависимости от того, что ниже.

- **Нога:** Каждая дополнительная нога предоставляет Пандорианцу +1 бонус к Силе при попытках противника пересилить чудовище в броске на захват. Кроме того, Пандорианец

получает +1 к рейтингу Скорости благодаря каждой ноге. Персонаж с двумя дополнительными ногами (то есть четырьмя ногами в целом) приобретает +1 очко Защиты.

- **Печень:** Чудовище получает бонус +2 к Выносливости при проверках сопротивления ядам и токсинам. Бонус увеличивается на +1 за каждую новую печень (в том случае, если Пандорианец приобретёт больше одной). Учитывая, что печень является алхимическим источником жёлтой желчи, Пандорианец с дополнительной печенью может вложить очко Пираса и наполнить свой организм холерическим темпераментом. В этом случае Пандорианец пользуется эффектом правила *снова-девятнадцать* в одном-единственном броске на физическую атаку благодаря чувству гнева, вызванному переизбытком этого темперамента. К несчастью, до окончания сцены персонаж становится чрезвычайно вспыльчивым при столкновении с любыми стимулами агрессии и недовольства. Если в такой ситуации он не сделает успешного броска на Решительность + Самообладание, он уступит желанию ударить обидчика.

- **Лёгкие:** Пандорианец способен задерживать дыхание на более длительный срок благодаря увеличенному количеству лёгких. Чудовище с двумя лёгкими может задерживать дыхание вдвое дольше обычного, с тремя – втрое дольше и так далее. Кроме того, учитывая, что лёгкие представляют собой алхимический источник чёрной желчи, Пандорианец с дополнительным набором лёгких может вложить очко Пираса и наполнить свой организм меланхолическим темпераментом, заставляя себя привыкнуть к постоянному страху. До окончания сцены персонаж не поддаётся способностям, вызывающим в жертве страх или ужас. Тем не менее, всё это время он страдает от психического отклонения *меланхолии*.

- **Рот:** Чудовище обладает дополнительным ртом, который располагается в любой точке его тела. Хотя этот рот не способен глотать еду (поскольку у него нет связи с животом), он способен говорить через него вместо обычного рта или в дополнение к последнему. Речь, исходящая из двух ртов, создаёт странное и тревожащее многоголосие, предоставляющее персонажу бонус +2 к проверкам Запугивания. Язык дополнительного рта может пробовать вкус материи. Кроме того, рот можно использовать для укуса, как и рот нормального человека. Если при этом Пандорианец обладает Трансмутацией *Причудливое оружие*, направленной на выворачивание *клыков* и приобретённой за стоимость, повышенную на +1, то клыками могут обладать оба рта.

- **Селезёнка:** Персонаж обладает дополнительной селезёнкой, которая позволяет ему исцелять тупой урон за половину нормального времени. Кроме того, учитывая, что селезёнка является алхимическим источником крови, Пандорианец может вложить 1 очко Пираса и наполнить свой организм сангвиническим темпераментом, что наделяет его бонусом +1 к броскам Силы в ходе проверок, основанных на физическом напряжении, включая боевые ситуации. Бонус остаётся с Пандорианцем до окончания сцены. К несчастью, всё это время он страдает от *буйного помешательства* с явным уклоном в счастливое, маниакальное поведение. Персонаж может находить что-то забавное и смеяться даже в самых неподходящих обстоятельствах.

(**Примечание:** Персонаж, обладающий этой способностью, не может пользоваться одновременно бонусом +1 к Силе благодаря дополнительной селезёнке и аналогичным бонусом благодаря Трансмутации *Могущество*, описанной на стр. 149. Он выбирает либо одно, либо другое).

- **Щупальце:** Пандорианец отращивает дополнительную конечность в форме щупальца вместо того, чтобы деформировать одно из нормальных частей тела. Все преимущества щупальца, указанные в описании соответствующей Трансмутации, применяются и в этом случае. Тем не менее, приобретение этой Трансмутации стоит на одно очко больше из-за того, что Пандорианец отращивает новое щупальце вместо того, чтобы отказываться от одной из нормальных конечностей.

Циба́ция чумы (••• или •••••)

В алхимии циба́цией называют процесс добавления одного вещества в другое, которое считается уже полноценным. В случае с Пандорианцами монстр добавляет свой Флюкс в тело жертвы, заражая её страшными заболеваниями. Те, кто стал жертвой такой болезни, страдают от ужасающей лихорадки и депривации.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Манипулирование + Медицина против Выносливости + Решительности жертвы

Действие: состязание

Эта болезнь вызывает у жертвы высокую температуру, обезвоживание и прочие формы депривации. На всё время болезни жертва утрачивает -2 дайса от проверок, основанных на Силе и Ловкости, поскольку чувствует озноб и слабость. Каждый день болезнь наносит жертве 1 очко летального урона. Жертва может сопротивляться проверкой Выносливости + Решительности, но только один раз в сутки. Полное преодоление болезни требует количества успехов, равных числу успехов Пандорианца. Болезнь не заразна. Она может быть передана другому лишь персонажем, который сам обладает данной Трансмутацией.

Кроме того, использование *Лихорадочных грёз* или *Пагубных видений* на жертве, страдающей от этой болезни, предоставляет Пандорианцу бонус +2 к передаче Флюкса для заражения жертвы (правила по касанию цели описаны на стр. 119).

Если Пандорианец решает приобрести эту Трансмутацию за четыре очка вместо трёх, способность может использоваться на жертве в пределах нескольких ярдов, точное число которых равно Медицине Пандорианца x10.

Результаты броска

Полный провал: Пандорианцу не только не удаётся заразить цель, но он также вызывает обратный эффект повышением Флюкса в своём организме. В пределах одного часа Пандорианец сам начинает страдать от болезни, начиная испытывать холод и лихорадку. Тем не менее, в этом случае для исцеления болезни достаточно всего восьми часов сна.

Провал: Чудовище просто не заражает цель.

Успех: Персонаж заражает цель энергией Флюкса.

Исключительный успех: Пандорианец не только передаёт жертве инфекцию Флюкса, но ещё и отравляет весь её организм, что приводит к потере трёх дайсов от проверок, основанных на Силе и Ловкости, вместо обычных двух.

Прогу́лка по стенам (•••)

При помощи Флюкса Пандорианец способен вызывать сродство между своими конечностями и вертикальной поверхностью, что заставляет его тело подстраиваться под структуру стены и позволяет ему цепляться за любую поверхность с абсолютной непринуждённостью.

Цена: -

Бросок: Сила + Атлетика

Действие: мгновенное

• **Простые поверхности:** Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен с лёгкостью подниматься на те поверхности, которые - с большим трудом - могут покорить и другие. Существо может перемещаться с нормальной Скоростью как вверх, так и вниз или в сторону по означенной поверхности. При этом он даже сохраняет свою Защиту и может предпринимать любые действия, включая нападение, хотя последнее всё же заставляет его утратить очки Защиты.

• **Невозможные поверхности:** Пандорианец способен цепляться даже за те поверхности, которые считаются невозможными для подъёма среди квалифицированных альпинистов (например, за гладкие стороны вертикальной мраморной стены). При

подъёме чудовище использует обычные правила по лазанию, описанные на стр. 64-65 **World of Darkness Rulebook**, со следующими модификаторами:

Модификатор	Условие
-3	Перевернутая поверхность (наподобие потолка)
-2	Поверхность образует острый угол с землёй
-2	Чрезвычайно гладкая поверхность (химически выровненные металлы, стекло, керамика)
от -1 до -3	Плохая погода
-1	Умеренно гладкая поверхность (недавно полированный мрамор, текстурированное стекло)
+1	Умеренно текстурированная поверхность (деревянная стена)
+2	Поверхность образует тупой угол более 135 градусов с землёй
+2	Хорошо текстурированная поверхность (крутой склон горы, кирпичная стена)

Крылья (*** или ****)

Из спины персонажа вырастает ряд крыльев, характер которых значительно различается среди разных Пандорианцев. Некоторые обладают перистыми крыльями различных цветов, другие - кожистыми рептилоидными, третьи - прозрачными и массивными крыльями гигантской саранчи или стрекозы.

Цена: - (либо 1 очко Пираса)

Бросок: не требуется

Действие: не требуется (мгновенное)

Пандорианец, обладающий крыльями, может лететь со своей естественной Скоростью в качестве мгновенного действия. В случае с приобретением четвероуровневой версии этого качества персонаж может летать в качестве пассивного действия.

Данная Трансмутация всегда активна. Если Пандорианец приобретает дополнительное очко этой способности, то он может активировать изменение мгновенным действием и вложением одного очка Пираса. В этом случае крылья остаются с чудовищем до тех пор, пока Пандорианец сам не захочет пресечь эффект Трансмутации.

Пандорианские Трансмутации четвёртого уровня Тигель плоти (****)

В тигеле алхимика материалы расплавляются под воздействием колоссальной температуры. Пандорианцы способны превращать в тигель собственные тела, источая высочайшую температуру и разрушая материю простым прикосновением своей раскалённой кожи.

Цена: 1 очко Пираса

Бросок: Внутренность + Оккультизм

Действие: мгновенное

Пандорианец наносит по одному очку летального урона за каждый успех, полученный при броске активации, вплоть до трёх пунктов. Для этого Пандорианец должен коснуться цели рукой. Если он делает захват жертвы или прикасается в ней значительной частью тела, максимум возрастает до четырёх очков повреждений. Кроме того, если Пандорианец приобретает способность за пять очков вместо четырёх, урон становится аггравированным.

Инерция (****)

Флюкс - антитеза Азота. Это вялотекущая, разрушительная энергия, разлагающая целое на множество разрозненных элементов. Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен вселять энергию Флюкса в производные Азота, разрушая тем самым даже

прочнейшие воплощения очищенного Пироса (то есть воздействуя на Трансмутации Прометидов).

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Сообразительность + Оккультизм

Действие: продолжительное (количество успехов, необходимое для накопления, равно Азоту цели; каждый бросок отражает один раунд концентрации)

Требуемое количество успехов равно Азоту Прометида, создавшего эффект. Как только Пандорианец набирает достаточно число успехов, означенная Трансмутация деактивируется и пресекает своё действие. За каждый успех, накопленный сверх необходимого уровня, предотвращает использование той же Трансмутации в течение одного полного раунда после рассеивания.

Податливость (****)

Флюкс воплощает собой саму сущность преобразования, и даже плоть не способна противостоять его разрушительному воздействию. Благодаря этой Трансмутации Пандорианец выделяет алхимическую секрецию, которая делает плоть и другую органическую материю податливой для изменения, не причиняя ей никакого вреда. Это живая алхимия, направленная на изменение живых существ. Мёртвая материя остаётся объектом земной алхимии.

Цена: 1 очко Пироса в минуту

Бросок: Ловкость + Ремесло

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает одну минуту ваяния)

Изменения, которые может вызвать эта телесная алхимия, чрезвычайно разнообразны, и некоторые Пандорианцы приобретают дурную известность благодаря своему таланту к созданию подлинных ужасов и живого оружия. Использование этой способности требует продолжительного действия, на протяжении которого каждый бросок отражает одну минуту работы и стоит по одному очку Пироса. Если Пандорианец работает над изменением собственной плоти, он должен вложить пункт Воли перед началом процесса (хотя он не получает никаких бонусов за использование этой характеристики).

Пандорианец может восстановить любой эффект Трансмутаций *Поглощение животных*, *Причудливое оружие* и *Крылья*. Количество необходимых успехов равно удвоенной стоимости указанной Трансмутации. Список дополнительных опций включает:

- **Соккрытие чудовищности:** Некоторые Сентимани используют эту способность для того, чтобы в течение непродолжительного периода времени казаться простыми людьми. Любое уродство можно устранить всего тремя успехами, хотя этот эффект ничуть не способствует ослаблению Отторжения. Также персонаж может снять эффект других Трансмутаций, изменяющих его тело, хотя такая операция требует удвоенного значения стоимости означенной Трансмутации. В целом, эффект Трансмутаций не пресекается, однако персонаж прячет уродства в собственном теле. Пандорианец может вложить очко Пироса для того, чтобы немедленно возвратить все скрытые изменения.

- **Утончённые черты:** Эту способность можно использовать для облагораживания внешности цели, сглаживая её недостатки. При четырёх успехах цель получает второуровневый вариант Преимущества *Сногшибательная внешность*. Четвероуровневый вариант требует уже восьми успехов (см. стр. 117 **World of Darkness Rulebook**).

- **Чудовищный облик:** Использование данной способности для формирования пугающей внешности можно считать одним из самых древних и жутких способов её применения. Самые грозные своры Пандорианцев обладают по меньшей мере одним участником, обладающим этой способностью. За каждый успех такой Пандорианец приобретает бонус +1 к проверкам Запугивания. Тем не менее, персонаж получает равнозначный штраф на все остальные Социальные проверки.

• **Исцеление:** Податливость не обязательно использовать только для изменения плоти. Она может даже возобновлять его. Вложив очко Воли в начале процесса, Пандорианец может использовать её для исцеления повреждений. Для начала он должен изучить рану, пройдя проверку Сообразительности + Медицины. Затем он может исцелить несколько пунктов летального урона, количество которых равно полученным успехам. Также Пандорианец может исцелять неограниченное количество тупого урона. Каждый пункт тупого урона требует одного успеха, летальный урон – по два успеха за каждый пункт. Как только Пандорианец сделал попытку исцеления раны, он лишается возможности исцелять её до тех пор, пока она не получит нового ранения или не посвятит два дня самостоятельному излечению.

За исключением исцеления, ни одно из вышеописанных изменений не является постоянным. Подобные изменения сглаживаются по правилам исцеления повреждений, как если бы накопленные Пандорианцем успехи были очками летального урона. Таким образом, работа Пандорианца утрачивает по одному успеху за каждые два дня, если только изменённое им существо не обладает улучшенными регенеративными способностями.

Сжатие (••••)

Изменение грубой физической массы до более очищенного состояния всегда было целью алхимии, и Пандорианцы, владеющие этой Трансмутацией, способны к осуществлению этой цели на собственной физической форме. По активации этой способности Пандорианец буквально сжимается, уплотняясь до невероятных размеров.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

При активации этой силы Пандорианец просто выбирает новый Размер до минимального значения 1 (приблизительный размер небольшой кошки). Это преобразование не симметрично и не пропорционально: Пандорианец разрушает часть своего тела изнутри, буквально сворачиваясь и уплотняясь в самых мягких, мясистых частях своей плоти. Результатом становится слабоопределимое существо гуманоидной формы.

За каждое очко Размера, на которое уменьшается персонаж, с его характеристиками происходят следующие изменения:

- Здоровье уменьшается на один.
- Скорость и Сила уменьшаются на один.
- Ловкость увеличивается на один.

Пандорианец также получает +1 Защиту при достижении Размера 2. Кроме того, он может протискиваться в отверстия, в которые не смог бы проникнуть раньше, включая вентиляционные шахты и другие каналы.

Данная Трансмутация длится до окончания сцены.

Поглощение (••••)

Некоторые алхимические процессы требуют поглощения наименее чистых веществ более чистыми, которые разрушают грубые субстанции без изменения собственных качеств. Если персонаж способен понять эту концепцию, то данная Трансмутация едва ли покажется ему удивительной. Будучи алхимическим созданием, Прометид или Пандорианец способен поглощать даже массивные объекты, сохраняя их внутри себя в алхимически очищенной форме.

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Выносливость + Выживание

Действие: продолжительное (требуемое количество успехов равно Размеру объекта; каждый бросок отражает одну минуту поглощения)

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец обретает способность поглощать и переваривать даже крупногабаритные объекты. Число успехов, требуемых для осуществления этой цели, равно Размеру поглощаемого объекта. Объект не должен превосходить по Размеру самого Пандорианца. Каждый бросок отражает одну минуту работы, в ходе которой Пандорианец грызёт части объекта, преобразуя его в процессе. Если этот процесс прерывается, предмет вырывается из его пасти в потоке дурно пахнущей жидкости, вновь принимая свою первоначальную форму.

Для активации этого процесса Пандорианец должен поместить себе в пасть часть желаемого объекта. При этом рот монстра начинает растягиваться до невероятных размеров. Затем чудовище вкладывает очко Пироса, активируя алхимический процесс, преобразующий объект в алхимически чистое вещество, допускающее интернализацию объекта.

В глазах возможного наблюдателя подобная операция выглядит как истечение резкого, едкого газа изо рта Пандорианца. Благодаря газу проглатывание объекта проходит несоизмеримо легче, чем должно было в обычных обстоятельствах. При этом длинные плоскости складываются так, как если бы они были сделаны из глины, а потому они с лёгкостью помещаются в рот чудовища.

Если только Пандорианец не решает переварить эту алхимическую субстанцию, объект остаётся нетронутым. Чудовище может хранить объект внутри себя неограниченное количество времени. Оно может даже проглатывать новые объекты, хотя их суммарный Размер не должен превышать Размера самого Пандорианца.

В дальнейшем Пандорианец может извергнуть объект из своей утробы. Выполнение этой задачи занимает минуту, хотя Пандорианец может вложить очко Воли, чтобы отрыгнуть его в пределах того же раунда. Объект возвращает себе первоначальную форму безо всякой потери мощности или нарушения функций, хотя некоторые объекты оказываются обесцвечены процессом. Благодаря этой Трансмутации многие Сентимани гарантируют для себя, что они никогда не останутся без оружия, и далеко не один из них использовал эту способность для успешной карьеры контрабандиста. Обратите внимание, что Трансмутация функционирует только в случае с неодушевлёнными объектами, но ни в коем случае не живыми существами. Тем не менее, прятать при помощи этой способности трупы считается допустимым.

Пандорианские Трансмутации пятого уровня

Мантия повелителя (•••••)

Те, кто действительно ищет господства над Флюксом, как правило, обращаются именно к этой способности. Распространяя своё внутреннее понимание Флюкса на неразумных служителей этой силы, Сентиманус или Сублимат способен образовать узы эмпатии с Пандорианцами, приобретая над ними контроль.

Требование: Сублимат или Прометид

Цена: 1 очко Пироса

Бросок: Внушительность + Оккультизм против Решительности цели

Действие: продолжительное состязание (от 1 до 5 успехов; каждый бросок отражает один раунд установления связи)

Владелец этой способности внушает свою волю Пандорианцу, находящемуся в пределах его видимости, и подчиняет его своей воле при помощи собственного контроля над Флюксом. Это требует продолжительного действия, в ходе которого каждый бросок отражает раунд работы. Количество успехов, необходимых для активации этой способности, равно Рангу Пандорианца, которым намерен управлять Сублимат. Пандорианец может сопротивляться при помощи своей Решительности. Другие Сублиматы не подвержены действию Трансмутации.

Как только персонажу ужаётся достигнуть контроля над Пандорианцем, чудовище остаётся послушным своему повелителю до окончания сцены. В любой момент на протяжении данного промежутка времени персонаж может увеличить продолжительность действия Трансмутации до одного дня вложением очка Воли. Это позволяет увеличить продолжительность контроля надо всеми Пандорианцами, которыми персонаж управляет при помощи данной способности. Он может поддерживать этот контроль неограниченное количество времени, вкладывая по одному очку Воли в день.

Подчинённые Пандорианцы хорошо понимают своего владельца независимо от языка, на котором он говорит. Они следуют его приказам с предельным усердием, хотя все команды должны интерпретироваться в соответствии с мировоззрением каждого Подобия. В частности, группа Пандорианцев, состоящая из представителей разных подобий и посланная убить злоумышленников, будет пытаться справиться с поручением различными способами. Кроме того, Пандорианцы сохраняют свои примитивные личностные черты. Они повинуются своему владельцу, однако не боготворят его. Вследствие этого они могут рычать на него или пытаться укусить его за руку, если только хозяин не прикажет им прекратить подобные действия. Большинство Пандорианцев не понимают сложных приказов.

Данную Трансмутацию могут осваивать только Прометиды и Сублиматы. Если Прометид, изучающий эту способность, не принадлежит к числу Сентимани, использование *Мантис повелителя* приводит к риску для его Человечности, как это всегда происходит при использовании Пандорианских Трансмутаций. Постигание этой способности требует слияния души с бесчеловечными проявлениями Флюкса, что неизбежно сказывается на разуме Прометиды. Как результат, игрок получает только два дайса на попытки сопротивления нравственной дегенерации.

Титаническая форма (•••••)

Обращаясь к энергии своей внутренней алхимической печи, Пандорианец способен вырастать до огромных размеров. Сентимани, полагающиеся на эту способность, часто считают, что она указывает на их происхождение от мифических титанов.

Цена: 1 очко Пираса за +1 очко Размера

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец может увеличить свой Размер до +4. Изменение сохраняется до конца сцены и со стороны выглядит по-настоящему жутко, поскольку тело чудовища раздувается и наращивает массу до невероятных пределов, большинство мышц удваивают объём в мгновение ока, а кости скрипят, приспособляясь к новой тяжести.

За каждый пункт приобретённого Размера Пандорианец получает следующие качества:

- Сила и Стойкость увеличиваются на один.
- Ловкость уменьшается на один.

Также он получает -1 к защите при Размёре 7 и -2 при Размёре 9 (штрафы не складываются). Тем не менее, он получает +1 пункт Брони (защищающей только от тупого урона) при Размёре 7 и аналогичный бонус +2 при Размёре 9, хотя эти преимущества не складываются. Здоровье Пандорианца увеличивается соответственно Размёру.

Кровавое торжество (•••••)

Благодаря этой Трансмутации Пандорианец способен изменить баланс физических темпераментов, увеличивая уровень крови в своём организме и преобразуя всё тело в липкое тёмно-красное вещество. В этой форме он сохраняет полный контроль над структурой тела и его моторными функциями, не утрачивая при этом и представления об окружающей среде.

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Со стороны использование данной способности выглядит по-настоящему жутко, поскольку тело Пандорианца начинает таять, как воск, пока не приобретает форму красной зернистой жидкости. Всего за несколько ударов сердца тело чудовища превращается в лужицу такой жидкости, оставляя за собой всю одежду, экипировку и украшения.

Такая липкая субстанция может двигаться со Скоростью 5. Она медленно просачивается сквозь физические поверхности, опираясь на крохотные подобие мускулов, отдалённо напоминающих мышечное волокно. Остальная часть тела движется вслед за ними. Пандорианец способен перемещаться в устойчивом темпе даже по вертикальным поверхностям (хотя последнее ограничено направлением сверху вниз).

В этой форме персонаж неспособен к управлению какими-либо предметами, хотя он действительно осознаёт всё, что происходит вокруг. Если Пандорианец наткнется на препятствие, он останавливается, если только в барьере нет трещин или отверстий, через которые могла бы просочиться любая другая жидкость.

Преобразование занимает минуту времени и затем длится до тех пор, пока не наступит закат или рассвет (минимум один час). Всякий, кому на глаза попадается эта странная красноватая жидкость, практически неизбежно приходит к мысли о её неестественном происхождении, хотя чудовище может с лёгкостью спрятаться во множестве самых разных мест, включая водоёмы (поскольку его масса гораздо выше массы большинства жидкостей). В дополнение ко всему, Пандорианец оставляет за собой лёгкий красноватый след, который можно использовать для того, чтобы выследить чудовище. В этом случае преследователь получает бонус +3 к любым попыткам следовать за своей целью. Этот след распадается сразу после того, как Пандорианец возвращается в своё нормальное состояние. Находясь в жидкой форме, Пандорианец неуязвим к воздействию Отторжения, которое обычно возникает при столкновении со смертными.

Эффект Трансмутации длится до тех пор, пока солнце не поднимается или не опускается на горизонте (минимум один час). В течение полных 24 часов после использования этой способности Пандорианец или Прометид, воспользовавшийся её эффектом, страдает от *буйного помешательства* с явным уклоном в счастливое, маниакальное поведение. Персонаж может находить что-то забавное и смеяться даже в самых неподходящих обстоятельствах.

Газообразная форма (•••••)

Именно эта способность наделяет Пандорианцев и Сентимани абсолютным контролем над собственной формой. И речь идёт не о простом изменении физических черт, но о полном преобразовании своего состояния. С заметным усилием воли такое создание может приказывать своей материальной форме распасться, обратившись облаком пара.

Цена: 2 очка Пироса

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Вложив два очка Пироса, Пандорианец инициирует внутренний алхимический процесс, который расщепляет его физическую оболочку и превращает её в плотное облако пара. Подобный туман достаточно трудно спутать с каким-либо естественным явлением. Всякий, кто проходит сквозь него, чувствует странную гранулированную структуру воздуха в пределах такого облака. Такой человек должен сделать пассивный бросок на Решительность + Самообладание для того, чтобы подавить в себе временный эффект Отторжения (или временное повышение Отторжения на одну стадию). Животные отступают в ужасе перед этим туманом, что наделяет их штрафом -3 к любым попыткам

удержать в узде. В этой форме Пандорианец становится неуязвим к погружению в Дрёму при столкновении со смертными.

Пандорианец не контролирует свою форму. Как только он растворяется в воздухе, его тело начинает двигаться со Скоростью 20 к назначенной цели, используя самый короткий из доступных маршрутов. На протяжении всего движения он придерживается земной поверхности, просачиваясь сквозь препятствия и окутывая живых существ. Как только туман достигает точку назначения, Пандорианец возвращается в стандартную форму.

Чудовище не осознаёт, что происходит вокруг него, когда оно находится в газообразной форме. В его восприятии всё путешествие смазывается, превращаясь в некий аналог мгновенного перемещения. Пандорианец помнит всё, что предшествовало его погружению в эту форму, однако в сознание он приходит только тогда, когда наступают последние секунды обратного преобразования.

Туман способен проникнуть практически в любые отверстия при условии, что он остаётся возле земной поверхности (таким образом, он не сможет дотянуться до летящего самолёта).

Преобразование длится до тех пор, пока облако пара не достигнет точки назначения или пока не наступит закат (или рассвет). Трансмутация преобразует небольшое количество экипировки или одежды, находящейся на теле Пандорианца (приблизительно до 10 фунтов тяжести).

Бушующий пожар

Божественный огонь находится далеко за пределами понимания Созданных, не говоря уже о том, чтобы взять его под контроль. Он преследует свои собственные цели. Может быть, он *хотел*, чтобы его украл Прометей. Может быть, он устал от бессмысленного хранения в покоях Зевса, вдали от людей. Если бы царь богов не высвободил Огонь, тот нашёл бы того, кто сделал бы это за него. Даже при том, что имя Прометея означает “Предвидящий” - и, значит, он знал, что последует за похищением пламени, знал даже о собственном наказании, - это не означает, что у него был выбор. Судьба ловит в свои сети не только безвольных смертных, но и самих богов.

Существуют два ключевых феномена, говорящие о том, что Огонь – не просто случайный и хаотичный поток энергии. Даже если он и является таким беспорядочным потоком, он дал жизнь ангелам - и он породил штормы.

Квашмалим:

Воплощённое пламя

*Их все бы ясно увидали
Над зыбью, полной звонов, дали,
И крик пронёсся б, как гроза:
Сюда, скорей сюда, глядите,
О, как горят его глаза!
Пред песнопевцем взор склоните,
И этой грёзы слыша звон,
Сомкнёмся тесным хороводом,
Затем что он воскормлен мёдом
И млекою рая напоён!*

**Сэмюэль Тэйлор Кольридж,
“Кубла Хан, или Видение во сне”**

(в переводе Константина Бальмонта)

Рассказывают, как в конце 18-ого столетия одному поэту, впавшему в опиумное оцепенение, явилось возвышенное видение, в котором мир преобразовался в небесное царство. Придя в себя, он почувствовал, что у него нет иного выбора, кроме как записать своё открытие в стихах, которые он не столько написал сам, сколько получил свыше. Он

не закончил их. Поэт добрался приблизительно до пятидесятой строки, прежде чем из соседней деревни к нему прибыл анонимный гость, утверждавший, что он не уйдёт, прежде чем хозяин дома не поговорит с ним. Посетитель оставил поэта в состоянии ошеломления и даже лёгкого... отторжения. Когда тот возвратился к стихам, видение начало растворяться в его сознании.

Текст стихотворения существует и по сей день. Некоторые Прометиды, заинтересовавшиеся исследованием такого феномена, полагают, что оно скрывает нечто большее, нежели грёзы опиумного наркомана. Ключ к открытию поэта находится не в самих словах (хотя апокалиптические изображения, запечатлённые в стихотворении, также не следует игнорировать), но прежде всего в их гипнотической метрике.

Учитывая то воздействие, которое производит на читателя даже незавершённое стихотворение, можно предположить, что его силлабические качества смогли бы возвысить душу читателя до невероятных пределов, если бы автор довёл его до конца (возможно, добавив ещё полторы сотни строк). В этих слогах, в этом метре содержится настоящее колдовство, однако оно глубоко неполно. Сейчас это уже просто стихотворение, и непостижимый эффект, который оно могло бы оказать на читателя, давно потеряно. Возвышенное видение поэта – утрачено. Небесные сущности, передавшие человеку божественное сообщение, больше не повторяли своей попытки, невзирая на то, что поэт отчаянно пытался наладить с ними контакт. Таков путь *квашмалимов*. Каждый из них приходит в наш мир для того, чтобы послужить единому Плану, выполнить единственное божественное поручение. Затем он уходит.

Квашмалимы – физические воплощения Пироса, не больше и не меньше. Это Доминионы, языки Сияющего пламени. Они защищают саму реальность. Они регулируют её. Они воплощают энергию творчества и изменения, развития и прогресса – к добру это или ко злу.

Некогда их считали ангелами. В некоторых фрагментах книг *Даниила*, *Иезекииля* и *Откровения* встречаются упоминания о подобных созданиях. Они появляются перед человеком в форме видений, окружённые небесным сиянием, иногда принимая форму существ со множеством голов или крыльев, держа в руках древнее оружие, сверкающее звёздным пламенем. Иногда они проникают в видения или мечты. Иногда они остаются простыми шарами света или голосами, вещающими из стены белого пламени. Иногда – всего на какие-то мгновения – они принимают человеческий облик, хотя их пылающие глаза и непостижимые манеры быстро выдают их чужеродную сущность.

По большей части квашмалимы остаются в “огненном состоянии”, бездействуя и скрываясь от посторонних глаз, поддерживая единство с Пиросом, который не то лежит в центре любой материи, не то способен проникать в духовную и физическую действительность извне. Будучи порождениями Божественного огня, квашмалимы лишены своего разума, личности, даже воли – в том отношении, в котором это способен представить человек или Прометид. В определённом смысле они даже не существуют. Когда квашмалим проникает в земную реальность, он ничего не помнит о своём “небесном” существовании и не видит никаких других целей помимо следования Плану. Откуда они получают божественные указания, никто не знает. Те среди них, кто оказывается в состоянии разговаривать и имеет достаточно времени, чтобы провести несколько минут в разговоре с земным существом, терпеливо объясняют, что у них есть миссия и они выполняют волю Принципа. Если кто-нибудь спрашивает, кем или чем является Принцип, они безучастно отвечают, что это – Принцип. На этом всё. Если кто-нибудь просит, чтобы они описали Принцип, они отвечают, что это – Принцип. Если их спрашивают, чего хочет Принцип, они отвечают, что это – Принцип. И так далее. Создаётся впечатление, что они вообще неспособны объяснить, почему они делают то, что делают, и что именно ими руководит. Они просто выполняют свою работу, даже если методы выполнения этой работы кажутся непостижимыми смертным и Прометидам.

Вне зависимости от того, чем является Принцип, его трудно назвать всемогущей или всезнающей сущностью. Даже если он обладает подобными качествами, он не распространяет их на квашмалимов, которые часто имеют чёткое указание, что им делать, однако не знают, куда им следует идти или с кем связаться. Они могут получить задание отнять жизнь у какого-нибудь человека, чтобы инцинировать правительственный переворот или наказать жертву за святотатственную гордыню, однако при этом они не будут знать, кем был этот человек. Они могут появиться в нескольких милях от логова Прометида, чтобы наказать его, однако при этом не будут точно знать, как искать это логово. Или они могут помнить дорогу к логову во всех деталях, однако за три дня до того, как квашмалим явится к Созданному для осуществления наказания, к нему придёт другой квашмалим, который предупредит его о точном времени исполнения приговора.

Квашмалимы никогда не повторяют миссию. Они пробуют выполнить её только раз, и вне зависимости от результата никогда не пытаются выполнить её снова.

Согласно некоторым эсхатологам из числа Прометидов, квашмалимов следует разделять на Великий и Малый Ордены, а также на два противостоящих Хора.

Один Хор, Эльпидос, служит Преобразующему огню. Эти квашмалимы способствуют изменению. Они олицетворяют творческую энергию и созидание любого вида. Они появляются в грёзах первооткрывателей. Они вдохновляют пророков. Они наказывают любого, кто использует Божественный огонь в недостойных целях. Они предупреждают и даже карают тех, кто не заслуживает своей силы. Однако они имеют своё представление о том, что делает одно применение Пироса достойным, а другое - святотатственным. Иногда они помогают Созданным на пути их Паломничества, предостерегая их от ошибок и награждая советами. Иногда они наказывают тех же Созданных за поступки, которые ранее они же, казалось, и поощряли. Некоторые Прометиды рассказывают, что Эльпидос сопровождали их на каждом шагу, с момента, в который они открыли глаза, до той светлой секунды, когда они обрели человечность. Другие твердят, что никогда не видели подобных созданий.

Второй Хор носит название Лилитим (которое не следует путать с демоническими Лилим). Они служат Флюксу во всех его проявлениях. Они поощряют разрушительное применение Пироса. Судя по всему, их сферой деятельности всегда оставались энтропия и хаос. Их присутствие пробуждает Пандорианцев. Способности Лилитим позволяют им управлять этими монстрами. Они без труда вызывают мутации и преобразования.

Оба Хора наделяют смертных видениями. Иногда они наделяют последних способностью понять суть Божественного огня с помощью науки. Хотя нет никаких свидетельств о том, что доктор Франкенштейн узнал, как создать монстра, благодаря квашмалимам, а Резерфорд с их же помощью расколол атом, Созданные, обладающие информацией о существовании квашмалимов и их божественного Плана, задаются вопросом, нет ли связи между этими явлениями. Неудивительно, что они охотно делятся своими предположениями друг с другом, распространяя их среди Прометидов.

В то время как представители двух Хоров выступают друг против друга, они никогда не нападают друг на друга в открытую. Некоторые Прометиды даже считают, что оба Хора выполняют единую миссию Принципа, невзирая на то, что эта миссия кажется парадоксальной и противоречивой.

Единственное, что здесь можно сказать наверняка: доступного объяснения действиям квашмалимов не существует в природе. Прометид, помешавший поэту закончить своё мистическое стихотворение, чувствовал присутствие потустороннего существа, однако он понятия не имел, что именно он предотвращает и как это скажется на истории человечества. У него было лишь убеждение в том, что и сам поэт, и весь род человеческий должны иметь право на выбор собственной судьбы.

Тем не менее, квашмалимы вмешиваются в судьбы мира. Они вносят изменения в самые разные факторы. К добру это или к худу – по всей видимости, зависит только от воли непостижимого Принципа.

Характеристики квашмалимов

Квашмалимы разделяют ряд характеристик с призраками и духами. Если только они не материализуются, то их существование ограничивается царством Сумрака, в котором они выглядят как эфемерные существа, состоящие из электричества или искрящихся языков пламени. Подобно духам и призракам, Доминионы не обладают Навыками и Преимуществами. Строго говоря, их характеристики сокращены до трёх основных категорий Атрибутов: Могущества, Грации и Соппротивления. Квашмалимы основывают на этих характеристиках все показатели Воли, Корпуса, Защиты и Соппротивления – так же, как это делают призраки. Их Размер может значительно различаться в пределах значений от 2 до 10. Скорость квашмалимов зависит от Могущества + Грации + фактора вида, который, в свою очередь, базируется на текущем облике квашмалима: в целом от 5 до 12.

В то время как два Хора квашмалимов отличаются только своими целями и мотивами, Великий и Малый Ордены обладают действительно непохожими способностями. Меньшие квашмалимы появляются на земле куда чаще своих собратьев. Это ординарные агенты Принципа. Они помогают Созданным завершить их Паломничество или препятствуют их прогрессу; они принуждают Созданных практиковать Сентимани или наказывают их за погружение в тайны этого Пути Очищения; они карают и награждают их за создание новых Прометидов; они наделяют их грёзами о великих истинах... и великих обманах.

Представители Великого Ордена редко проявляются в материальной сфере. Когда они это делают, то оказываются причастны к грандиозным событиям. Целые страны поднимаются или рассыпаются в прах по их воле. Учёные совершают открытия. Армии Пандорианцев открывают глаза и сбегаются в города, в которых Созданным приходится полагаться на помощь квашмалимов или противостоять им в попытке закончить Паломничество.

Ходят слухи о третьем Ордене – Архквашмалимах. Если они действительно существуют, их миссией служит самое настоящее изменение мира. Поэтому, если они появляются в вашей игре, их обязательно нужно сделать ключевыми фигурами в истории. Характеристики Архквашмалимов не поддаются оценке в игромеханических терминах. В редких случаях их появления в мире людей способности Архквашмалимов богоподобны.

Орден	Макс. характ.*	Очки Атр.	Макс. Пирос	Нумина
Малый	6	до 18	15	2-5
Великий	15	19-45	50	6-10
* Эти цифры отражают стандартное значение характеристик, а не их временное, повышенное состояние.				

Квашмалимы не обладают показателем Нравственности, однако у них есть Пороки и Добродетели. Эльпидос восполняют запас Воли тем же способом, что и смертные или Прометиды. Они восстанавливают все потраченные очки Воли, когда удовлетворяют свою Добродетель, или одно очко, если потворствуют своему Пороку. Лилитим восполняют Волю противоположным образом. Они получают по одному очку Воли за удовлетворение Добродетели либо всю Волю – за потворство Пороку.

Квашмалимы полагаются на *Нумина*, которые работают тем же образом, что и способности духов и призраков. Тем не менее, для активации этих способностей квашмалимы используют Пирос вместо Эссенции. Таким образом, Прометиды, использующие особые силы для поиска других Созданных или Пандорианцев, могут обнаружить и оказавшегося поблизости квашмалима.

При нормальных обстоятельствах квашмалимы восстанавливают запас Пироса только по возвращении в своё эфемерное состояние – то есть уже после того, как они прекращают своё существование в качестве независимых разумных существ. Они утарчивают по очку Пироса каждый день, проведённый в материальном мире. Помимо прочего, это означает, что большая часть представителей Малого Ордена выполняют

простые, краткосрочные миссии. Представители Великого Ордена способны просуществовать дольше, однако они также посещают земную реальность лишь на короткий период времени. Тем не менее, некоторые квашмалимы получают особые Нумина, которые позволяют им высасывать Пирос из Прометидов и Пандорианцев. Другие способны восполнять Пирос благодаря электричеству точно так же, как это делают некоторые практики *Вулкана*.

Нумина

Способности квашмалимов часто носят уникальный характер, хотя некоторые из них присущи сразу нескольким представителям этой божественной группы созданий.

- **Управление Пандорианцем:** Лилитим способны заставить Пандорианцев проснуться, просто оказавшись рядом с местом их спячки. С этого момента они могут непосредственно управлять ими с помощью данной Нумина. Квашмалим вкладывает два очка Пироса и делает бросок на Могущество + Грацию, которой противостоит Решительность + Самообладание Пандорианца. За каждый успех, полученный инициатором действия, квашмалим способен управлять одним Пандорианцем, обретая контроль над его телом и разумом до окончания сцены. Вложение дополнительного очка Пироса продлевает действие этой способности до 24 часов.

- **Видение:** Эльпидос может вторгнуться в грёзы смертных и Прометидов, наделив их яркими сновидениями, в которых они могут передавать ценную информацию, открывать истины или представлять апокалиптические видения тех событий, которые только должны произойти. Эльпидос вкладывает очко Пироса и делает бросок на Могущество + Грацию, которой противостоит решительность + Самообладание жертвы. Квашмалим может передавать видения даже бодрствующим людям со штрафом -2. Если жертва находится под воздействием наркотиков (и особенно галлюциногенных препаратов), квашмалим получает бонус +2 к проверке.

- **Материализация:** Эта способность позволяет квашмалиму принимать твёрдую форму любого вида, какой он только пожелает. До тех пор, пока он не активирует эту силу, он неуязвим для физических нападений, однако и сам не способен выполнять физические действия. Для активации этой способности квашмалим вкладывает три очка Пироса и делает бросок на Могущество + Грацию. В случае успеха квашмалим остаётся в материальном мире до тех пор, пока сам не захочет прервать действие данной Нумина.

- **Высасывание Пироса:** Доступом к этой способности обладают многие представители обоих Орденов и Хоров. Она позволяет им высасывать Пирос из любого существа, обладающего подобной энергией. Квашмалим участвует в состязательном броске на Могущество + Грацию против Решительности + Самообладания жертвы. За каждый полученный успех квашмалим похищает очко Пироса, который он затем может использовать по своему усмотрению.

Трансмутации как Нумина

Способности квашмалимов основаны на Пиросе, а потому они вполне могут дублировать те или иные Трансмутации Прометидов. Для того чтобы конвертировать Трансмутацию в Нумина, просто преобразуйте запас дайсов, требуемый для активации Трансмутации, в тот, который наиболее соответствует ситуации. Основывайтесь на тех характеристиках квашмалимов, которые лучше всего отражают использование соответствующей способности. Например, для активации способности *Идентификация* квашмалим может делать бросок на Могущество + Грацию вместо Интеллекта + Ремесла. Вложение Пироса остаётся равнозначным. Квашмалимы не обязаны знать Трансмутации, предшествующие тем, которые они конвертировали в Нумина. Например, Лилитим может освоить *Электрическую дугу*, даже не обладая способностью *Шок*. Лилитим, как правило, обладают Пандорианскими Трансмутациями. Силы Электрификации, Вулкана, Смятения и Гипноза прекрасно подходят обоим Хорам.

Квашмалимы и прочие обитатели Мира Тьмы

Маги и оборотни, которым довелось встретиться с квашмалимами, очень быстро обнаруживают, что хотя эти создания и обладают характеристиками, которые принято связывать с призраками, ангелами или духами, в действительности у них нет ничего общего с означенными существами. Дары оборотней и заклинания магов, воздействующие на духов, нисколько не влияют на квашмалимов. Невзирая на то, что технически квашмалимы созданы из огня, Божественный огонь нельзя отождествлять с материальным пламенем, так что заклинания, связанные со стихиями, не способны помешать квашмалимам. Материализовавшиеся квашмалимы могут подвергнуться магии, проявляющейся на физическом уровне. Попытка атаковать квашмалима в его эфемерной форме требует одновременного использования заклинаний из сферы Сути и Разума¹⁰ сразу четвёртого или пятого уровня.

Будучи существами, отдельными от царства духов и ангелов, квашмалимы не могут стать жертвами поглощения Эссенции или других сверхъестественных сил. Среди тех редких магов, которым довелось встретить этих созданий, некоторые выдвигают предположения о том, что квашмалимы принадлежат шестому Божественному Царству и обитают в таинственной Одинокой Башне. Хотя это предположение может быть верным, пока что нет никаких доказательств в пользу того, что за этой догадкой скрывается нечто большее, чем простые домыслы.

Посланник Принципа

Реплика: *Не бойся. Мир изменится, и изменится быстро, но ты не должен бояться. Внемли же мне...*

Биография: Этот квашмалим прибыл в земную реальность для того, чтобы наделить кого-то видением, и он должен сделать это в полночь в один из дней текущей недели, иначе ему придётся вернуться назад ни с чем. Он не имеет ни малейшего представления о том, кому нужно передать это таинственное видение. Он знает лишь то, что означенный человек где-то рядом. Возможно, это учёный, который создаст лекарство от рака. Возможно, это оккультист, который вдохновится видением для того, чтобы написать формулу уничтожения мира, или слова призыва Архквашмалима, или схему для создания псевдомагического оружия невероятного разрушительного потенциала. Возможно, он просто должен предупредить кого-то от опасности, чтобы благословлённый им человек смог исполнить своё божественное предназначение в будущем.

Описание: Будучи порождением Сумрака, квашмалим выглядит как бесформенная сфера электричества и пламени – разумеется, лишь в глазах тех, кто вообще способен его увидеть. Когда он материализуется, его можно принять за парнишку приблизительно семнадцати лет. У него обильные, длинные, рыжие волосы, которые взвиваются над его головой так, что в определённом свете можно даже подумать, будто они горят. Его глаза отличаются бледно-синим цветом остывшего пепла. Они мерцают нездешним светом. Его кожа бледна, но гладка и безупречна; он напоминает обоеполого прерафаэлитского ангела. Он одет в простую одежду. Он вежлив и тих. Хотя он никогда не поднимает голос, его всегда хорошо слышно.

Использование в истории: Как и положено агенту, которому поручили кого-то найти, этот квашмалим отличается любопытством и интеллектом. Он не ищет покоя и избавления от своей миссии — равным образом, он никогда не спит. Если выполнение его миссии потребует больше времени, чем ожидалось ранее, он попытается найти свежий источник Пироса. Он готов объяснить свою миссию самыми доступными словами

¹⁰ В оригинале *Prime и Mind*.

(насколько это вообще возможно) и может даже вежливо попросить у сверхъестественного собеседника немного энергии для продолжения своей работы. Как бы то ни было, он попытается завладеть Пирсом, даже если жертва окажется против. В случае, если человек, которому квашмалим должен передать видение, окажется в опасности, посланник будет защищать его ровно до момента передачи видения. Как только квашмалим выполнит свою работу, он незамедлительно вернётся в эфемерное царство.

Хор: Эльпидос

Орден: Малый

Атрибуты: Могущество 5, Грация 5, Сопротивление 3

Воля: 8

Добродетель: Воздержанность

Порок: Гнев

Пирос: 15

Инициатива: 8

Защита: 5

Скорость: 17 (фактор вида 7)

Размер: 5

Корпус: 8

Нумина: Ожог (запас дайсов 8), Материализация (запас дайсов 10), Видение (запас дайсов 10)

Ожог: Эта Нумина подобна Трансмутации *Божественная молния*, которой могут обладать и практики Электрификации. Квашмалим вкладывает два очка Пироса и делает бросок на Могущество + Сопротивление – Защита жертвы. Атака наносит по одному пункту летального урона за каждый успех, полученный при броске. Квашмалим может вложить дополнительное очко Пироса для того, чтобы сделать урон аггравированным. Диапазон Нуманы ограничен 100 ярдами. Тем не менее, вместо того, чтобы нанести ущерб одному человеку на расстоянии, квашмалим может использовать эту способность на всех противниках в пределах пятиярдового радуса.

Огненные штормы

Иногда Прометиды открывают ящик Пандоры. Порой они делают столько открытий на тропе своего Паломничества, что энергия Эльписа разрастается слишком быстро. Порой они поддаются Флюксу. Когда это происходит, энергия начинает ускользать из Прометида в мир, и потоки Флюкса пропитывают воздух вокруг него пламенем и электричеством, которое сверхъестественный ветер растаскивает во все стороны. Пирос выплёскивается наружу. Подобные Огненные штормы, или “Вихри Эуменида”, как их ещё называют, концентрируются вокруг Прометида и обрушиваются на его тело и разум.

Иногда штормы возникают в результате триумфа, а не поражения Созданного. Когда целая свора оказывается в шаге от обретения Смертности и энергия Эльписа начинает скапливаться вокруг них, сам Флюкс может выступить против них в виде воплощённого вихря, превращаясь в последнее испытание Прометидов на пути к Возрождению.

Наконец, иногда шторм возникает из-за всплеска Пироса, сопровождающего появление члена Великого Ордена или даже Архквашмалима.

Игровые эффекты

Огненные штормы могут начаться при трате Пироса впустую или при катастрофическом расходе Пироса либо Эльписа в пределах короткого промежутка времени. Появление Огненных штормов целиком зависит от решения Рассказчика. Если он действительно хочет использовать их в игре, предполагается, что эти феномены будут проявляться при следующих обстоятельствах:

- Когда обладатель Азота 5 или более терпит полный провал при броске, активация которого потребовала двух или более очков Пираса.
- Когда Прометид выбрасывает два полных провала подряд, затратив хотя бы одно очко Пираса.
- Когда Прометид терпит полный провал при первой же проверке Атрибута, Навыка или Трансмутации после того, как он повысил значение Азота, создал или пробудил Пандорианца или сотворил нового Прометида.

Огненный шторм, сосредоточенный вокруг одного Прометида, обладает радиусом в один ярд за каждое очко Азота этого Прометида. Кроме того, шторм длится по одному раунду за каждое очко Азота. Любой другой Прометид, оказавшийся в пределах шторма, страдает от большинства соответствующих эффектов. Оказавшись в центре Огненного шторма, практически невозможно предпринимать какие-либо действия. Прометиду остаётся только закрыть лицо и кричать, надеясь на скорое окончание шторма. Другие Созданные, оказавшиеся в зоне шторма, могут выполнять те или иные действия, однако только попытка выбраться за пределы шторма проходит без штрафов: все остальные действия проходят с отрицательным модификатором -4 на любые броски. Другие сверхъестественные обитатели Мира Тьмы, как и смертные, получают всё тот же штраф -4 ко всем броскам, однако они не подвержены вредным воздействиям шторма.

С началом шторма Рассказчик делает бросок, используя в качестве запаса дайсов показатель Азота того Прометида, который и спровоцировал шторм. Другие Созданные, оказавшиеся в пределах этого стихийного бедствия, могут сопротивляться его воздействию пассивным броском на Выносливость. Полученные успехи вычитаются из общего количества успехов, влияющих на их дальнейшее состояние. Таким образом, хотя Рассказчик делает только один бросок, Огненный шторм может по-разному воздействовать на разных персонажей.

Кроме того, этот феномен может возникнуть даже не по вине Прометида, например:

- Когда он (или даже вся его свора) приближается к концу Паломничества, особенно если они находятся в процессе создания нового Прометида и разделили между собой не менее 20 очков Витриоли.
- Когда Сентиманус или Сублимаат пытаются преднамеренно вызвать Огненный шторм (возможно, для того чтобы пробудить местных Пандорианцев). Инициатор действия вкладывает сразу три очка Пираса и по меньшей мере одно очко Витриоли, после чего делает бросок на Азот. Он может вложить дополнительные очки Витриоли для получения равнозначного количества дайсов. Если он преуспевает в этом броске, результатом становится Огненный шторм. В этом случае он должен пройти проверку на дегенерацию Человечности с запасом из трёх дайсов. Если он проваливает бросок, он утрачивает один пункт Человечности и проходит стандартную проверку на получение отклонений.
- Когда в округе появляется представитель Великого Ордена, особенно если его задачей становится предотвращение Нового Рассвета в отношении протагониста и его своры.
- Когда в округе появляется Архквашмалим.

Если Огненный шторм возникает не по вине Прометида, то он охватывает целую область: например, всю долину, улицу, холм, гору, поле. Шторм медленно расплывается по окрестностям, затеняя землю чёрными облаками, среди которых сверкают молнии. Когда шторм разворачивается в полную силу, он не уступает в мощи обычному шторму, вызванному Прометидами. Любые спящие Пандорианцы в пределах означенной области пробуждаются и остаются активными по меньшей мере до окончания сцены, во время которой они безумно рыщут по земле в поисках пищи, насыщенной Пиросом.

В этом случае Рассказчик делает бросок на самый высокий показатель Азота, встречающийся в области. Все персонажи, оказавшиеся в пределах шторма – будь это смертные или Прометиды, - имеют право ослабить его эффекты пассивным броском на Выносливость.

Бросок на Азот может быть модифицирован следующим образом:

Модификатор	Условие
+1	За каждого дополнительного Прометида, присутствующего в области шторма, за исключением первого.
+1	За каждого бодрствующего Пандорианца, пробуждённого Прометидом.
+1	За любое другое существо, наполненное энергией Пироса (например, за каждого квашмалима и клона, присутствующего в зоне действия шторма; хотя и те и другие иммунны к негативным воздействиям этого феномена)
+1	За каждую стадию Опустошения, от которого страдает область, поражённая Огненным штормом
-1	За каждого Прометида, участвующего в алхимическом договоре с инициатором шторма, даже если он находится вне зоны действия самого шторма

Если бросок успешен, Рассказчик выбирает один из следующих эффектов, которые воздействуют на Прометидов и Пандорианцев, оказавшихся в зоне шторма, основываясь на объёме полученных успехов. Смертные, оказавшиеся в зоне шторма, подвергаются только некоторым из этих эффектов.

Любое количество успехов

Урон: Существо (Прометид, Пандорианец, смертный или животное) получает по одному очку летального повреждения за каждый успех Рассказчика.

От одного до четырёх успехов

Мука: По окончании шторма Прометид должен сделать проверку на сопротивление Муке со штрафом -1 за каждый успех, полученный Рассказчиком. Смертные не подвержены этому эффекту.

Отторжение: Степень Опустошения, вызванная Прометидом, спровоцировавшим начало шторма, прогрессирует до следующей стадии. Если Опустошения ещё не было, то оно возникает сразу на второй стадии. Любой человек, оказавшийся в зоне шторма, должен сделать бросок на Отторжение со штрафом -1 за каждый успех, полученный Рассказчиком.

Пять или более успехов

Мутация: Существо (Прометид, Пандорианец, смертный или животное) переносит мутацию определённого вида. Оно страдает от изменения, представленного либо второуровневой Пандорианской Трансмутацией *Щупальца* (см. стр. 241-242) либо третьёуровневой Трансмутацией *Сотня Рук* (см. стр. 244-245). Эту мутацию невозможно скрыть, и до окончания сцены пострадавшее существо получает штраф -1 на любые броски, поскольку оно изо всех сил пытается управлять своим телом. Кроме того, шторм обнажает обезображенность Прометидов. Оба эффекта длятся до окончания сцены.

Суррогатная Смертность: Шторм забирает у Прометида (смертные и Пандорианцы не подвержены этому эффекту) все проявления Божественного огня. Он получает штрафы от ран и способен потерять сознание, как и обычный смертный. Его обезображенность исчезает. Он не способен использовать Пирос, Азот или Трансмутации. Он утрачивает все достоинства и недостатки своего искусственного состояния. Тем не менее, эта “Смертность” – всего лишь иллюзия, поскольку жертва так и не обрела полноценной души. Эффект длится всего одну сцену. Когда Прометид возвращается в своё “нормальное” состояние, он должен немедленно сделать бросок на сопротивление Муке. Это краткое причащение к вкусу Смертности только сильнее напоминает Созданному о том, сколько ему ещё предстоит получить и сколького он до сих пор не имеет.

Другие сверхъестественные существа

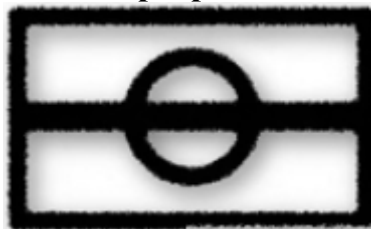
Прометиды обитают в Мире Тьмы, мрачном отражении нашего мира, в котором тени гораздо темнее и глубже... и в этих тенях скрываются непостижимые создания. Как и любая другая часть сверхъестественного мира, коллектив Созданных рано или поздно выходит за пределы мировосприятия простых смертных и сталкивается с другими обитателями ночи.

Сумрак

Сумрак - не место, это состояние. Смертные могут воспринимать лишь материальные объекты, и многие из них полагают, что мир состоит только из материальных вещей. Они ошибаются. Нематериальные объекты нередко существуют в тех же местах, где находятся и их физические аналоги. Про такие объекты принято говорить, что они “находятся в Сумраке”, поскольку они сотворены не из твёрдой материи, но из субстанции, именуемой *эфмерой*. В глазах эфмерных существ, любой нематериальный объект достаточно твёрд, хотя при взаимодействии с физическим миром эти объекты действительно проявляют себя как бесплотные. Они проходят через материальный мир, как будто их просто не существует. Обратное утверждение не менее справедливо. Обитатели материального мира даже не видят эфмерных объектов, а потому неудивительно, что люди не замечают привидений, духов и даже призрачную шелуху старых зданий, которые усеивают пространство вокруг них.

Впрочем, Улганы способны видеть объекты Сумрака, как и его обитателей, при помощи своего Дарования (см. стр. 116). На это способны и другие Прометиды, практикующие Трансмутацию *Эфмерное зрение*, доступную благодаря силам Сенсориума (см. стр. 147).

Призраки



Тени неуспокоенных мертвецов иногда остаются в физическом мире, привязанные к своим якорям и готовые рассказать о своих страданиях всякому, кто рискнёт к ним приблизиться. Описание призраков можно найти на стр. 208 книги **World of Darkness Rulebook**. В то время как большинство из них склонны избегать Созданных и непостижимого пламени, горящего в их искусственном организме, некоторые могут проявить любопытство к таким существам – или, напротив, обрушить на Прометидов гнев. Если только Прометид не обладает способностью, позволяющей ему взаимодействовать с миром мёртвых, он столь же беспомощен при столкновении с призраками, что и обыкновенный смертный.

Духи

Помимо призраков, в Сумраке можно столкнуться с духами. Большинство из них связаны с силами природы, однако некоторые становятся порождениями мыслей или понятий, которые принадлежат исключительно человеческой культуре. Духи не принадлежат ни Сумраку, ни материальному миру. Они происходят из своего собственного мира, спрятанного от человечества по ту сторону барьера – Завесы, - который предотвращает их распространение на материальную сферу. Невзирая на это, оборотни, как и некоторые из магов, способны пересекать этот барьер.

В отличие от них, Прометиды не знают о существовании Завесы и не обладают способностями, которые могли бы помочь им пройти сквозь неё (хотя они могут быть

проведены сквозь неё колдуном, способным на возведение соответствующего портала, а могут и просто найти случайную “дорогу” в мир духов).

Духи, оказавшиеся по эту сторону барьера, обычно пребывают в состоянии Сумрака, поскольку их тела также состоят из эфемеры. Для того чтобы сформировать тело, доступное зрению и осязанию смертных, они используют соответствующие Нумина наподобие вышеупомянутой *Материализации*.

Духи питаются особым видом энергии, которую чаще всего называют Эссенцией. Они существуют в хищнической пищевой цепочке, в которой сильные духи поедают более слабых (а слабые иногда собираются в стаи, подобно волкам, и нападают на более крупных собратьев). Наградой за поглощение другого духа становится Эссенция. Духи имеют тенденцию собираться в местах, которые порождают Эссенцию естественным образом (это же притягивает к подобным местам и оборотней), однако порой они предпочитают и другие места, которые резонируют с их *Влиянием*. Такие места способны подкрепить силы духа, даже если он просто окажется рядом с ними.

С игромеханической точки зрения духи подобны призракам за тем исключением, что первые обладают двумя особыми характеристиками: Рангом и Влиянием.

Ранг

Духи классифицируются по рангам, которые основываются на их типе и могуществе. Дух низкого уровня (первого ранга) может быть простым, наподобие стража грибной поляны или духа очага, в то время как у полубожественного создания (духа пятого ранга) могут обнаружиться и чрезвычайно могущественные способности над соответствующей областью, будь он “богом” огня, любви или письменности.

Ранг	Макс характ.	Очки Атр.	Макс. Эссенции
1	5 очков	5-8	10
2	7 очков	9-14	15
3	9 очков	15-25	20
4	12 очков	26-35	25
5	15 очков	36-45	50
* Эти цифры отражают стандартное значение характеристик, а не их временное, повышенное состояние.			

Невзирая на то, что в мире существуют представители более высоких рангов, они практически никогда не встречаются по эту сторону барьера, именуемого Завесой.

Влияние

Все духи обладают способностью так или иначе влиять на источник их существования. С ростом силы и ранга они учатся контролировать и даже создавать подобные вещи. Большинство духов обладают только таким Влиянием, которое напрямую соотносится с их натурой. Собачий дух практически неизбежно будет иметь Влияние “Собаки”, в то время как дух ярости будет иметь Влияние “Гнев”. Сливаясь с другими сущностями, дух повышает ранг и обретает новые сферы Влияния.

Любое использование Влияния требует броска на Могущество + Грацию и вложение одного (или нескольких) очков Эссенции. При воздействии на эмоции или мысли разумных существ (Прометидов, смертных, магов, оборотней, вампиров и так далее) проверка становится состязательной. В качестве Защитного Атрибута смертные используют либо Решительность, либо Самообладание, в зависимости от того, что выше. Сверхъестественные существа, обладающие особой устойчивостью к воздействию на сознание, могут добавлять к этому Атрибуту соответствующую “видовую” характеристику (в случае с Прометидами - Азот).

Силы, зависящие от степени Влияния, приведены ниже.

Уровень	Эффект
• Усиление	Дух усиливает свой аспект и связанные с ним объекты: эмоции становятся ярче, растения и животные – здоровее, предметы – крепче (дополнительный пункт Здоровья или Структуры за каждое очко ранга). Действие длится по минуте за успех. Цена: 1 пункт Эссенции.
•• Манипулирование	Дух вносит незначительные отклонения в сферу своего влияния: слегка изменяется характер и направленность эмоций, поведение животных или работа механизмов. Продолжительность – 10 минут за успех. Цена: 2 пункта Эссенции.
••• Контроль	Дух может кардинально менять свой аспект: полностью подавлять или распалять эмоции, управлять действиями животных и ростом растений. Продолжительность – 10 минут за успех. Цена: 3 пункта Эссенции.
•••• Создание	Дух способен создать физическое отражение своего аспекта: вызвать эмоцию, создать молодое деревце, поросль травы или работающий механизм. Цена: 4 пункта Эссенции.
••••• Массовое создание	Дух создает сразу несколько материальных отражений своего аспекта: сильные чувства одновременно у нескольких человек, стадо подконтрольных зверей или целую рощу деревьев. Цена: 5 пунктов Эссенции. Количество затронутых предметов или людей равнозначно рангу самого духа. Кроме того, он может создать один постоянный объект, связанный с его сферой влияния (не относится к психическим изменениям).

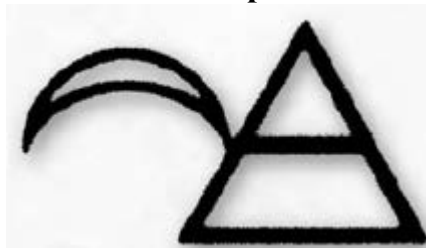
Изменения, вызванные Влиянием, обычно носят временный характер. При достаточном могуществе дух может продлить эффект на время, эквивалентное разности между количеством очков всех Влияний и уровнем, необходимым для выполнения данного действия. Детали приведены в следующей таблице.

Уровень эффекта и степень его потенциальной длительности складываются в зависимости от уровня Влияния. Например, дух страха с Влиянием ••• может продлить Усиление на час за успех (потратив на это 2 пункта Эссенции), Манипулирование – на 10 минут при тех же затратах, и Контроль – всего на одну минуту за успех. При этом он может и сократить продолжительность эффекта. Тот же дух страха может заставить Усиление длиться всего по минуте за успех.

Уровень	Продолжительность
0	Одна минута за успех. Без дополнительных затрат Эссенции.
•	Десять минут за успех. Без дополнительных затрат Эссенции.
••	Один час за успех. Дополнительная стоимость: 1 пункт Эссенции.
•••	Один день за успех. Дополнительная стоимость: 2 пункта Эссенции.
••••	Постоянное действие. Дополнительная стоимость: 2 пункта Эссенции.

Хотя духи обладают собственными формами Нумина, они могут пользоваться и теми, которые доступны обычным призракам.

Вампиры



Каждую ночь люди становятся жертвами кровососущих демонов. Эти создания выглядят как обычные смертные (хотя иногда это оказывается всего лишь иллюзией) и обладают огромным количеством мистических способностей, помогающих им скрывать от людей свою сущность и пользоваться ими в собственных целях – а также участвовать в разрушительных конфликтах с другими вампирами. Более подробная информация о вампирах представлена в книге **Vampire: The Requiem**.

Прометиды могут столкнуться с вампирами, когда пытаются слиться со смертными толпами, а вампиры могут наткнуться на Прометидов в предместьях или заброшенных местах, в которых и те и другие привыкли скрываться от смертных. Оба вида предпочитают похожие логова, достаточно близкие к городам смертных, чтобы не выпускать последних из виду, но и достаточно удалённые, чтобы всегда оставалась возможность избежать их внимания. Вампир, использующий способность *Чтение ауры*, доступную практикам Ясновидения (см. стр. 120 книги **Vampire: The Requiem**), может увидеть огненную, нечеловеческую ауру Прометида, хотя он едва ли поймёт, с каким чудовищем ему довелось столкнуться (см. врезку “Оттенки ауры” на стр. 147). В целом, вампир обладает не большими шансами понять, на кого он смотрит, чем простой смертный, столкнувшийся с Прометидом – разве что за исключением Отторжения, поднимающегося в его душе.

Как бы то ни было, вампир может заметить воздействие Отторжения на его *стадо* и сообразить, что у этой проблемы есть совершенно конкретный источник. Вызовет ли это любопытство вампира, пробудит ли в нём жажду знаний или заставит его обрушить гнев на виновника, с тем чтобы его стадо не подвергалось опасности, зависит исключительно от личности вампира.

Одна из организаций вампиров, известная как Ордо Дракул, обладает определёнными знаниями о зонах Опустошения, вызванного Прометидами. Если подобный эффект затрагивает территории, которые члены ордена считают своими, они могут оказаться достаточно подкованными в этом вопросе, чтобы начать поиск одинокого странника (или целую группу скитальцев), даже если они не будут знать наверняка, что представляют собой такие создания.

Как уже было замечено во врезке “Плоть и кровь” на стр. 161-162, кровь Прометидов насыщает вампиров гораздо слабее, чем кровь нормальных людей. Таким образом, Прометидов трудно назвать желанной добычей для этих кровососущих монстров.

Вампир, обнаруживший, что Прометиды изо всех сил борются за обретение Смертности, может почувствовать к этим созданиям искреннюю симпатию. Если он понимает, что Возрождение – более чем реальный факт, он может сосредоточить все свои силы на изучении этого феномена в попытке найти дорогу к преодолению собственного проклятия. Впрочем, с тем же успехом он может посчитать слова Прометида о Смертности глупыми рассказами или даже поймать его в ловушку, чтобы заставить придумать ещё какую-нибудь сказочную историю.

Оборотни



Старые предания гласят, что человек, укушенный оборотнем, обречён сам превратиться в волка, когда в ночном небе засияет полная луна. Как и многие другие легенды смертных, во многом это поверие основано на вымысле. Оборотни – отнюдь не простые люди, вынужденные превращаться в животных по чужой воле. Это совершенно иная раса существ, лишь отчасти принадлежащих земной реальности. Они способны переходить из материального мира в мир духов, и, судя по всему, выполнять какую-то защитную функцию по взаимодействию с обеими сферами, предотвращая смертных от столкновения с духами и наоборот.

Хотя оборотней, которые называют себя “Урата”, можно встретить и в городах, и за их пределами, только в дикой местности, где они могут охотиться и сражаться безо всякого контакта с простыми людьми, они разворачивают свою деятельность в полную силу. Прометиды, решившие погрузиться в пустоши или проводящие много времени на свежем воздухе, могут наткнуться на стаю таких созданий. Особенно вероятность подобной встречи увеличивается, если они взаимодействуют с духами или местами, напитанными Эссенцией (даже если они и сами не знают, что контактируют с сущностями или местами такого рода). Оборотни способны идентифицировать Прометидов при помощи Дара *Zanax porchi*, описанного на стр. 123 книги **Werewolf: The Forsaken**.

Эффект Опустошения также практически наверняка привлечёт внимание оборотней, территорию которых затрагивают эманации ауры Прометидов. Поначалу они могут взять ложный след, предположив, что виновник разложения находится где-то в мире духов. Однако в конечном счёте они неизбежно выследят Прометида, которому потревоженные Урата могут и не пожелать сохранить жизнь.

Оборотни, узнавшие о Паломничестве Прометидов, скорее всего, будут озадачены их стремлением к Возрождению. Они не принадлежат к человеческой расе и никогда не хотели быть простыми людьми, хотя некоторые из них действительно наслаждались жизнью, предшествующей Первому Изменению. Но стремиться стать человеком? Некоторые могут счесть это глупой мечтой, хотя многие вполне способны проникнуться уважением к смелости, которая требуется для участия в этом длительном путешествии.

Более подробные сведения об Урата описаны в книге **Werewolf: The Forsaken**.

Маги



Некоторые сверхъестественные создания принадлежат миру людей – или, если точнее, они всегда были чем-то большим, нежели обыкновенные люди. Иногда человеческая душа поднимается до невероятных, потусторонних высот, которые пробуждают в маге нечеловеческие силы. Хотя он остаётся смертным - в отличие от вампиров, переживших Обращение, или оборотней, которые никогда не были людьми, - маг отдаляется от своих бывших товарищей, которые просто не понимают вещей, которые открылись его разуму. Его высочайший статус возводит стену между ним и другими людьми, что может сделать

мага эгоистичным и высокомерным. Его уже мало интересуют нужды простых людей – нужды, которые и вполнину не так важны для него, как вопросы сверхъестественного характера.

Маги чрезвычайно любопытны. Любой оккультный феномен становится в их глазах потенциальным шифром, разгадка которого может открыть им новую истину о сверхъестественном мире. Неудивительно, что чтение этих шифров становится для них одновременно искусством и наукой, которая играет первостепенную роль в жизни каждого мага. Некоторые маги становятся куда более опасными противниками для Созданных, нежели типичные оборотни или вампиры. Если последние часто сознательно избегают Созданных из соображений самозащиты, маги имеют тенденцию вмешиваться в дела Прометидов. Они могут захотеть разобраться в тайнах этих созданий и способах управления Пирсом, а возможно, им даже *понадобится* это узнать. Некоторые маги готовы пойти на всё ради удовлетворения своего любопытства, даже если это потребует от них похищения Прометида, пыток и применения сверхъестественных способов вивисекции.

Маги способны засечь Прометида при помощи *Божественного видения*, доступного благодаря сфере Сути (см. стр. 221 книги **Mage: The Awakening**). В этом случае они могут увидеть огненную ауру, окружающую Прометида. Кроме того, они могут воспользоваться заклинаниями *Тёмное зрение* (см. стр. 134 книги **Mage: The Awakening**) или *Пульс живого мира* (см. стр. 181 книги **Mage: The Awakening**), хотя эти заклинания требуют более тщательного изучения Прометида для того, чтобы маг смог увидеть его неестественную природу (количество успехов, требуемых для изучения Прометида, равны 10 – Азот жертвы. Так, идентификация Прометида с Азотом 3 требует накопления семи успехов). Впрочем, если Прометид проявляет свою обезображенность – например, используя Пирс при встрече с магами, – эти заклинания автоматически обнаруживают характер Созданного, даже если обезображенность длилась всего мгновение.

Маги интересуются состоянием человеческой души и этапами её развития. Мысль о существе, лишённом души, однако стремящемся обрести её, может обладать в их глазах особой притягательностью. Они могут помочь Прометиду из чистого сострадания, хотя большинство из них помогут такому созданию ради общего интереса. И наоборот, они могут решить, что душа Искуплённого окажется неестественной или даже опасной для развития нормальных человеческих душ, а потому некоторые из них могут попытаться остановить Прометида. Невзирая на эту теорию, душа Искуплённого не проявляет никаких признаков противоестественности при магическом обследовании, хотя, может быть, легендарные архимаги способны доказать обратное.

Более подробные сведения о Пробуждённых описаны в книге **Mage: The Awakening**.

Необъяснимые феномены

Помимо призраков, духов, нежити, оборотней и современных магов, в Мире Тьмы существует огромное количество необъяснимых явлений: от странных историй о Снежном человеке или Лохнесском чудовище до более пугающих легенд наподобие Кровавой Мэри или вселении демонов в человеческие тела.

Никто, даже самый опытный маг, не способен объяснить все загадки, скрывающиеся в тенях. И это нельзя списать на простой недостаток знаний. Воплощения тайн и кошмаров никогда не ведут себя в соответствии с чёткими правилами. Они просто не поддаются классификации. Прометиды могут столкнуться с любыми из этих необъяснимых, а то и попросту невозможных феноменов на пути своего Паломничества. Однако благодаря храбрости, Внутреннему огню и надежде – Эльпису – они могут увидеть путь к Новому Рассвету и прорваться сквозь многочисленные препятствия. Ничто не способно остановить монстра, рвущегося к обретению подлинной человечности.



Завтра я завершу свой великий труд.

Завтра она откроет глаза и увидит меня в первый раз. Я знаю, каким станет для неё этот момент. Испуг. дезориентация. Вторжение собственных мыслей в сознание. Понимание того факта, что у тебя вообще есть мысли. И медленное осознание другой истины – что до последней секунды у тебя их не было. Попытка определить границы своего тела. Попытка взять под контроль конечности, столь не похожие друг на друга.

Первая неделя будет самой тяжёлой. Мне нужно будет сразу завоевать её доверие. Помочь ей понять, что не нужно бояться пылающего в ней пламени, стремления осознать себя и сформировать о себе представление. Заставить её поверить, что я помогу ей, если только она позволит.

Если всё пойдёт по плану, то обучение будет медленным. Я попытался создать здесь спокойную и стабильную обстановку. Здесь, где один день может спокойно перетекать в другой. Пустыня – не лучшее место для воспитания, но изоляция сослужит нам обоим хорошую службу.

Мне столько нужно её научить. Сколько у меня осталось времени? Сколько дней пройдёт, прежде чем она осознает, что её жизнь заведомо неполноценна? Прежде чем обвинит меня в этом и двинется по тропе своего Паломничества, прочь от своего создателя? Разлука неизбежна. Только ради неё я пошёл на это страшное, святотатственное преступление. Я должен об этом помнить.

Если бы я мог вернуться в начало пути, я бы с радостью ухватился за эту возможность. Однако прошло слишком много времени с тех пор, как я потерял дорогу. Если я вообще когда-либо шёл по тропе Паломничества, то я свернул с неё уже слишком давно, и теперь мне уже не найти дороги назад. Моя единственная надежда – последовать за ней.

Ей ещё столько предстоит меня научить.

Атаноры:

Подготовка к Смертности

Практика этих познаний выходит за пределы самой Природы, а потому им нельзя обучиться, как нельзя их увидеть или вычитать в книгах.

Философские законы Парацельса.

Прометиды, прошедшие часть своего Паломничества, иногда принимают решение обратиться к практике, посредством которой Витриоль, заработанная в ходе вех, фиксируется в их организме. Такая субстанция приобретает иммунитет к лакунам, но вместе с тем лишает и самого Прометида возможности использовать её в обычных целях. Вместо этого она скапливается в Атаноре, или Азотной печи, в которой Витриоль преобразуется в уникальное вещество, изменяющее сущность Созданного и наделяющее его особыми качествами и способностями.

Более того, Атанор подготавливает Прометида к смертному существованию. Хотя он и не помогает ему достичь Возрождения и не приближает момент обретения Смертности, он накладывает несмываемый отпечаток на всю его сущность – отпечаток, который способен пережить даже Новый Рассвет. Несмотря на потерю всех сверхъестественных качеств в момент окончательного формирования души, Атанор наделяет Созданного особым преимуществом, которое он забирает с собой и в новую жизнь. Большинство Прометидов надеются стать полноценными смертными, однако некоторые из них хотят удостовериться, что, обрета подлинную человечность, они не обрекут себя на новые страдания. В роли подобной страховки и выступает Атанор — или, во всяком случае, так говорят сами Созданные. Хотя их слова не имеют каких-либо доказательств, истории об Искуплённых предполагают, что вера в трансцендентальные качества Атанора небезосновательна.

Существуют различные типы Атаноров, дарующие различные качества. Тем не менее, персонаж может создать в себе только один Атанор. После того, как он выбрал себе подходящую разновидность этой мистической печи, она становится его полноценной, незаменимой частью. Даже его возможное преобразование в Смертного не сможет отменить факта создания Атанора.

Восточные Прометиды уподобляют создание Атаноров практике “внутренней алхимии” наподобие йоги или цигун. Считается, что Атаноры подобны чакрам - энергетическим центрам тела, которые воплощают качества *праны* - жизненной энергии организма. В то время как человеческое тело включает семь чакр, каждая из которых связана с местом, эмоцией, идеалом, цветом и множеством других качеств, Прометид может сформировать лишь один Атанор, который, по мнению большинства Созданных, размещается в центре туловища, возле пупка. В этом отношении Атанор подобен даосскому *дантьяну* – шару энергии, расположенному в животе.

Выбор Атанора

В отличие от практики Путей Очищения, развитие Атанора требует инструкций со стороны другого Созданного, уже создавшего внутреннюю печь. Такой наставник не обязательно должен обладать тем же видом Атанора, который хочет сформировать претендент. Последний может создать любой Атанор, который кажется ему подходящим. Как только Созданному удаётся сформировать такую алхимическую печь, он может преподавать основы этого процесса другим Прометидом, позволяя им создавать свои собственные Атаноры.

Прометиды не могут развивать Атаноры до тех пор, пока их Азот не достигнет хотя бы третьего уровня. По достижении этого уровня он может найти другого Созданного, обладающего Атанором, и попросить его открыть ему основы преобразовательного процесса. Для формирования Атанора требуется приблизительно неделя инструкций и

практики. Как только обучение подходит к концу, Прометид выбирает тип Атанора, название которого игрок записывает на листе персонажа.

Атаноры позволяют преобразовывать Витриоль в Реагенты. Кроме того, каждый тип Атанора обладает символической связью с реальным или мифологическим животным, что наделяет Созданного преимуществом, соответствующим данному образу. Наконец, каждый Атанор открывает Прометиду возможность выработать особое качество, которое проявляется у него в смертной жизни – разумеется, при условии достижения Возрождения. Это одна из главных причин, по которым Прометиды могут предпочесть одни Атаноры другим. Речь идёт не просто об оригинальных способностях – но о качестве жизни, которую Прометид мечтает начать по достижении Нового Рассвета.

На третьем уровне Азота Прометид может выбрать Атанор, ассоциирующийся с его Наследием.

На четвёртом уровне Азота он может выбрать любой Атанор, даже не ответвляющийся от его Наследия, если только он не сформировал Атанор ранее.

На пятом уровне Азота Прометид может создать собственный тип Атанора (если только не сформировал Атанор до этого момента). Рекомендации по созданию Атаноров описаны на стр. 264.

Даже если впоследствии Прометид погружается в пустоши и снижает показатель Азота, он сохраняет качества Атанора.

Реагенты

Как только персонаж помещает в Атанор очко Витриоли, он получает соответствующее количество временных пунктов (подобных запасу Воли), которые можно использовать для достижения всевозможных эффектов. Эти временные очки называются Реагентами, поскольку их предназначение сводится к активации изменений. Каждое очко Витриоли, “хранящееся” в Атаноре, увеличивает запас Реагентов на один пункт (игрокам может показаться удобным рассматривать очки Витриоли как *значение* новой характеристики, в то время как Реагенты – как её непосредственные пункты).

Пример: *Джон Эш решает создать Атанор. Его игрок вкладывает в свежеприобретённую алхимическую печь пять очков Витриоли. Это наделяет его пятью пунктами Реагента.*

Использование Реагентов считается пассивным действием, хотя за раунд можно вкладывать только одно очко вне зависимости от Азота протагониста. Реагенты можно использовать для достижения следующих эффектов:

- Очко Реагента даёт +1 дополнительный дайс на проверки сопротивления сверхъестественному влиянию.
- Очко Реагента понижает Азот на -1 при проверках на Отторжение.
- Очко Реагента даёт +1 дополнительный дайс на проверки Человечности при сопротивлении Мукe.
- Очко Реагента может скрыть обезображенность персонажа на один раунд.
- Очко Реагента может ополовинить радиус Азотной радиации (то есть сократить Азот персонажа при соответствующих подсчётах вдвое с округлением в меньшую сторону) до окончания сцены. Для достижения этого эффекта можно вкладывать только по одному очку Реагента за сцену, так что персонаж не способен сократить радиацию более чем вдвое.

Витриоль, помещённая в Атанор, не подвержена поглощению Пандорианцами или похищению в ходе лакуны. Тем не менее, её нельзя вкладывать и в приобретение новых характеристик, пока персонаж сознательно не переведёт её из печи назад в тело и не продержит там в течение одной недели. В ходе этой недели соответствующие очки Витриоли могут стать добычей Пандорианцев или других Прометидов.

Для того, чтобы Прометид мог пользоваться постоянными эффектами Атанора, в нём должен находиться по меньшей мере один пункт Витриоли. Если он полностью истощает

запас Витриоли в своём Атаноре, постоянный эффект пресекается. Такие эффекты описаны далее в этом разделе. Обратите внимание, что персонаж, потративший последнее очко Реагента, всё ещё пользуется постоянным эффектом Атанора. Он утрачивает этот эффект только в том случае, если извлекает последнее очко Витриоли.

Сожжение Реагентов

Очки Витриоли, использованные для создания Реагентов, можно полностью уничтожить для достижения ряда особых эффектов. Как только Прометид использует их, Витриоль утрачивается. Запас Реагентов сокращается на соответствующее число.

- Очко Витриоли, продуцирующей Реагент, можно использовать для погружения Пандорианца в состояние Дрёмы. Этот эффект автоматически действует на большинство Пандорианцев, хотя Сублиматы могут сопротивляться ему. Сделайте бросок на Решительность + Азот Прометида против Решительности + Самообладания Сублимата. Если Прометид побеждает, его противник погружается в Дрёму. До окончания сцены Пандорианцы, усыпленные таким образом, утрачивают возможность проснуться от воздействия радиации самого персонажа и других Прометидов.

- Очко Витриоли можно использовать для подавления Муки другого Созданного, что требует броска на Самообладание + Азот. В случае успеха Мука заканчивается в конце раунда. Тем не менее, это не гарантирует, что успокоенный персонаж не впадёт в состояние Муки в пределах той же сцены, если Рассказчик потребует от него новой проверки. Кроме того, персонаж не способен жертвовать Витриолем для подавления собственной Муки.

Восстановление Реагентов

Реагенты восстанавливаются в течение продолжительного периода времени, и только время способно восполнить запас этого вещества. Атанор должен произвести новые Реагенты из вложенной в него Витриоли. Персонаж восстанавливает по одному Реагенту в день (обычно во время рассвета). Если он вкладывает в Атанор новые очки Витриоли, она увеличивает запас Реагентов, мгновенно создавая дополнительные очки.

Разновидности Атаноров: Бестиарий

Средневековые алхимические трактаты использовали бестиарий для проведения символических аналогий между животными и аспектами Магнум Опус. Подобным же образом Прометиды связывают Атаноры с определёнными животными или мифологическими существами, которые символизируют ключевое качество, отличающее Витриоль, погружённую в тот или иной Атанор. Ниже описаны несколько известных Атаноров со следующими особенностями:

Сопряжённые характеристики: Персонажи, создавшие тот или иной Атанор, способны вкладывать Витриоль в приобретение соответствующих характеристик. Как правило, Витриоль можно тратить только на улучшение специфических качеств, присущих лишь Прометидам. Тем не менее, Атаноры представляют собой исключение из этого правила. Как бы то ни было, Прометид не способен потратить на приобретение этих характеристик ту Витриоль, которую он вложил в сам Атанор. Для этого ему нужно вернуть Витриоль в организм и подождать неделю, прежде чем вкладывать её в развитие новых качеств.

Преимущество Прометидов: Особая способность, которую владелец Атанора получает до тех пор, пока хранит в нём хотя бы одно очко Витриоли.

Преимущество Искуплённых: Прометиды считают, что Атаноры подготавливают их к смертному существованию. Например, Прометид, опасаящийся, что в смертной жизни он станет безвольным и слабым, может сформировать Атанор Льва, чтобы сохранять силу духа даже по окончании Паломничества и даже при том, что он заведомо утратит все

остальные характеристики своей сверхъестественной сущности. Равным образом, он может развить Атанор Василиска, стремясь вселить ужас в сердца окружающих его смертных. Описание Атаноров включает отражение бонусов, которые Прометид сохраняет даже по обретении Смертности.

Василиск — Страх (Франкенштейн)

Пристальный взгляд василиска повергает в ужас любого, кто смотрит ему в глаза. Это мифологическое животное со змеиным телом и головой петуха символизирует чистый ужас, вызванный созерцанием омерзительного облика: в данном случае - обезображенности Прометида.

Обладатели этого Атанора стремятся вселять страх в сердца окружающих. Они могут стремиться к достижению своих целей путём запугивания окружающих, а могут просто использовать Атанор для того, чтобы заставить других оставить их в покое. Прометид, обладающий Атанором Василиска, может и просто испытывать наслаждение от запугивания других существ. Разумеется, он может исключать из чёрного списка своих друзей, однако в целом такой Прометид привыкает общаться с незнакомцами и конкурентами при помощи угроз, а не дипломатии.

Сопряжённые характеристики: Внутренность, Запугивание

Преимущество Прометидов: Персонаж может сознательно продемонстрировать свою обезображенность в качестве пассивного действия, даже не применяя особых способностей и не расходуя Пирос. Увидев его облик, люди (и даже другие сверхъестественные существа, такие как вампиры и оборотни) проходят проверку на Отторжение в соответствии с правилами, описанными на стр. 169 (персонаж также делает стандартную проверку Азота). Всякий, кто проваливает этот бросок, застывает в страхе, лишаясь способности действовать или двигаться в течение одного раунда. Прометиды также проходят проверку на Самообладание + Азот, в случае провала которой они застывают от ужаса. Жертвы могут поддаться этой способности только один раз за сцену.

Если кто-либо воздействует на застывшую жертву физически – вне зависимости от того, нападают ли на неё или просто врезаются в неё, – эффект немедленно пресекается, хотя жертва всё же теряет свою Защиту на один раунд.

Преимущество Искуплённых: Персонаж выглядит угрожающе. Он получает эффект снова-девятнадцать на все проверки Запугивания.

Цербер — Защита (Таммуз)

Жуткий, огромный пёс с тремя головами (или с сотней голов – в зависимости от того, какой миф вы используете) охраняет врата в Подземный мир. Он символизирует важность защиты и охраны.

Прометиды, выбравшие этот Атанор, чувствуют потребность в защите, которую не способны дать обычные средства. Возможно, они постоянно сталкиваются с угрозами или хотят гарантировать собственную безопасность, когда защищают собой других. Они всегда изучают новые ситуации с тактической точки зрения, взвешивая агрессивность толпы или изучая возможные опасности в помещении прежде, чем приступить к непосредственному взаимодействию с новыми людьми или местами.

Сопряжённые характеристики: Выносливость, Чувство опасности

Преимущество Прометидов: Персонаж может потратить один Реагент для того, чтобы получить два пункта Брони на один раунд. Это сверхъестественная защита, которая применяется даже против нападений или опасных явлений, против которых не работают обычные способы защиты. Так, они могут сократить урон от огня или падения с большой высоты.

Преимущество Искуплённых: Искуплённому удаётся легко отделяться даже от серьёзных ранений. Один раз за сцену он может преобразовать летальный урон от конкретного удара в тупой. Таким образом, он может пережить даже огнестрельное ранение, которое убило бы нормального человека.

Химера — Изменение (Улган)

Химера, чудовище с головами и лапами льва, козы и дракона, считается символом изменения. Иногда её ошибочно ассоциируют с Флюксом, однако перемены нередко служат и для достижения плодотворных результатов.

Прометиды, выбравшие этот Атанор, предпочитают активные перемены и презирают тех, кто цепляется за устоявшийся порядок. Они часто пытаются убедить других поменять что-либо в своей жизни, преднамеренно вызывая конфликты или значимые события, способные подвигнуть окружающих на активное изменение обстановки, хотя не реже они просто отказываются от привычного образа действий и выбирают собственный путь.

Сопряжённые характеристики: Персонаж сам выбирает соответствующий Атрибут или Навык, когда создаёт этот Атанор.

Преимущество Прометидов: Персонаж может переместить одно очко Атрибута или Навыка в другую аналогичную характеристику (Атрибуты к Атрибутам, Навыки к Навыкам), временно уменьшая на единицу первую характеристику, а вторую – увеличивая на один. Эта способность требует мгновенного действия и может быть активирована один раз за сцену. Персонаж не может отменить этого эффекта до конца сцены. Он должен принять свой выбор.

Преимущество Искуплённых: После достижения Смертности персонаж может навсегда уменьшить одну характеристику на единицу, а другую – увеличить на один (перемена ограничена либо Атрибутами, либо Навыками).

Голубь — Чистота (Галатея)

Белоснежный голубь ассоциируется с энергией Эльписа, очищающей сущность любой материи. Хотя Прометид, обладающий этим Атанором, ещё не достиг состояния подлинного очищения, выбор Голубя в качестве символа своей внутренней печи показывает, что он всей душой жаждет подобного состояния.

Обладателей этого Атанора отличают высокие духовные стремления. В то время как некоторые из них начинают лелеять ханжеское отношение к окружающим, их духовность всё равно способна вызвать в них искреннее сострадание по отношению к другим Созданным.

Сопряжённые характеристики: Человечность, Эльпис

Преимущество Прометидов: Прометид получает следующие преимущества:

- +2 к Защитным Атрибутам при сопротивлении сверхъестественному воздействию всякий раз, когда значение этих Атрибутов вычитается из запаса дайсов агрессора. Это преимущество не добавляет никаких бонусов к состязательным броскам самого Прометида.

- Если Прометид вынужден сделать проверку на понижение Человечности, он может вложить одно очко Реагента для получения дополнительного дайса к этому броску.

Преимущество Искуплённых: Обретя Смертность, персонаж добавляет очки Азота к уровню Человечности. Разумеется, получившееся значение не может превысить 10 очков.

Дракон — Могущество (Осирис)

Дракон – хтоническое воплощение пламени и богатства. Его чешуя защищает от языков пламени и высокой температуры, исходящей из его внутренней печи, а логово этого монстра усеяно сокровищами, собранными им благодаря собственному могуществу.

Прометиды, выбравшие этот Атанор, часто отличаются необычайной амбициозностью. Они наслаждаются преодолением тех препятствий, которые поколебали бы любого другого Созданного – включая сопротивление пламени.

Сопряжённые характеристики: Сила, Рукопашный бой

Преимущество Прометидов: Огонь – исконный враг Созданных, однако чешуя дракона предоставляет определённую защиту даже от пламени. Всякий раз, когда персонаж получает урон от огня, он может вложить одно очко Реагента в пределах того же раунда, когда был нанесён урон. В этом случае агgravированный урон приобретает летальный характер. Преимущество срабатывает только против тех повреждений, которые были получены в этом раунде.

Преимущество Искуплённых: Персонаж начинает привлекать богатства и деньги, словно магнит. По достижении Смертности он получает по одному очку Ресурсов за каждое очко Внушительности. Этот эффект становится очевиден не сразу. Он проявляется в форме подарков, лотерейных выигрышей и призов за победу в различных соревнованиях (даже если персонаж не покупал лотерейных билетов и не участвовал в этих соревнованиях).

Орёл — Величие (Осирис)

Также именуемый Стервятником, этот Атанор ассоциируется с мифическим орлом Зевса, пожирающим печень самого Прометея. Орёл символизирует власть и право обладать ей.

Прометиды, создающие этот Атанор, любят чувствовать себя главными. Они хотят, чтобы другие следили за своими словами, и могут попросту выходить из себя, когда с ними обходятся непочтительно. Впрочем, не следует считать их глупцами. Если другие выдвигают в споре более эффективные предложения, чем они сами, обладатели Атанора готовы выслушать их слова.

Сопряжённые характеристики: Внушительность или Манипулирование (выберите либо одно, либо другое в момент создания Атанора), Убеждение

Преимущество Прометидов: Прометид источает ауру неприкосновенности. Любой, кто пытается вступить с ним в физический конфликт (даже если при этом страдает от Отторжения), должен преуспеть в броске на Решительность + Самообладание, иначе получает штраф -1 на бросок, связанный с инициацией конфликта (например, бросок Рукопашного боя при попытке ударить Созданного кулаком). Окружающие просто боятся восставать против власти прирождённого лидера, даже если считают его врагом. Если Прометид сам начинает конфликт, жертвы не подвергаются этому воздействию. Они могут ответить без каких-либо колебаний.

Преимущество Искуплённых: Персонаж особенно убедителен. Он получает эффект снова-девяток на любые проверки Убеждения.

Лев — Упорство (Франкенштейн)

Лев – один из наиболее универсальных алхимических символов. Среди распространённых изображений этого символа – лев, пожирающий солнце. Среди Прометидов это изображение считается символом завоевания Смертности силой Витриоли. Льва принято считать королём и правителем королевской дороги Паломничества.

Прометиды, выбравшие Атанор Льва, стремятся к достижению своих целей, невзирая на любые препятствия. Если они принимают какое-либо решение, они идут к его осуществлению без оглядок на сложности и помехи, даже если кто-то пытается встать у них на пути. Это не означает, что они не могут пересмотреть сделанного решения и отказаться от него, если оно перестанет удовлетворять их текущим запросам. Тем не менее, даже отказ от сделанного ранее выбора должен исходить от них самих, а не от окружающих.

Сопряжённые характеристики: Самообладание, Решительность

Преимущество Прометидов: Всякий раз, когда Прометида принуждают сложить оружие или задержаться на пути к достижению желанной цели (такой как завершение вехи, спасение друга или попытка выяснить, кто был его создателем), вне зависимости от средств воздействия на его сознание – физических или сверхъестественных (например, при помощи *Внушения*, доступного практикам Гипноза), - Прометид может вложить очко Воли в качестве пассивного действия, чтобы просто проигнорировать данный эффект. Он может сопротивляться и дальнейшим попыткам возыметь на него какое-либо влияние до тех пор, пока может позволить себе расход очков Воли. Обратите внимание, что это преимущество не даёт Прометиду иммунитета против сверхъестественных сил, воздействующих на его поведение или мысли. Он способен игнорировать только те способности, которые направлены непосредственно на создание помех у него на пути.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый сохраняет вышеописанное преимущество, хотя цели его смертной жизни наверняка будут не столь великими и существенными, как те, которые он ставил перед собой во время Паломничества.

Феникс — Регенерация (Таммуз)

Феникс - величественная птица, жертвующая собой во вспышке пламени, а затем восстающая из собственного пепла.

Прометиды, выбравшие этот Атанор, чрезвычайно устойчивы. Они редко сдаются под ударами судьбы – вместо этого они только вновь расправляют плечи, сбрасывают с себя пепел и устремляются навстречу новым трудностям.

Сопряжённые характеристики: Выносливость, Медицина

Преимущество Прометидов: Персонаж может тратить очки Реагентов для исцеления повреждений. Требуется по одному очку Реагентов за два тупых повреждения и по одному – за каждое летальное или агgravированное повреждение.

Преимущество Искуплённых: Искуплённые получают Преимущество *Быстрое выздоровление* (описанное на стр. 113 книги **World of Darkness Rulebook**), даже если их Выносливость не позволяет приобрести это Преимущество по стандартным правилам.

Жаба — Иммунитет (Улган)

В алхимии жаба ассоциируется в первой или основной материей, которая проходит процесс очищения в ходе Великой Работы. В средневековье считалось, что черепа этих созданий содержат драгоценный “жабий камень”, который можно использовать для защиты от ядов. Для Прометидов жаба символизирует иммунитет к определённой форме атаки.

Созданные, выбравшие Жабу в качестве Атанора, часто бывают осторожны и дальновидны. Они стараются всё планировать заранее, вместо того чтобы наблюдать за спонтанным проявлением результатов. И хотя они не любят сюрпризов, Атанор наделяет их определённой степенью защиты от эффектов, которые могут следовать за этими сюрпризами.

Сопряжённые характеристики: Выносливость, Выживание

Преимущество Прометидов: Создав этот Атанор, Прометид выбирает одну категорию Трансмутаций – например, Искажение, Вулкан или любую другую, - к эффектам которой он становится необычайно устойчив. Всякий раз, когда он получает возможность сопротивляться эффекту соответствующих способностей или ослабить его, вместо этого он может вложить очко Воли и автоматически заблокировать воздействие Трансмутации на него. Он может сопротивляться и дальнейшим попыткам оказать на него эффект при помощи этих способностей до тех пор, пока может позволить себе расход очков Воли.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый сохраняет эффекты “Закалённого организма”, присущего Созданному и описанного на стр. 163-164.

Единорог — Обаяние (Галатея)

Единорог символизирует красоту, сопровождающуюся чувством удивления при встрече с волшебным и невероятным. Это чувство ассоциируется с очарованием мифологического животного, которого тщетно искали многие смертные.

Прометиды, выбравшие Атанор Единорога, хотят быть любимыми. Они не могут доверять своей неестественной притягательности, а потому используют очарование Единорога для того, чтобы получить высшую награду, которая им известна: если не обожание окружающих, то, по крайней мере, их трепет при мысли о противостоянии Прометидам.

Сопряжённые характеристики: Внушительность или Манипулирование (выберите либо одно, либо другое в момент создания Атанора), Коммуникабельность

Преимущество Прометидов: Прометид источает ауру неприкосновенности, во многом подобную аналогичной ауре Орла, однако отличающуюся по эффектам. Любой, кто пытается вступить с ним в физический конфликт (даже если при этом страдает от Отторжения), должен преуспеть в броске на Решительность + Самообладание. В случае провала он всё ещё может начать конфликт, однако если при этом он получает какие-либо успехи в броске против Прометида, он должен пройти пассивную проверку на Человечность, чтобы избежать временного отклонения из-за сокрушительного чувства вины. Он раскаивается, что посмел поднять руку на такое хрупкое и прекрасное существо. Рассказчик выбирает отклонение, основываясь на контексте. Жертва страдает от него на протяжении следующих 24 часов, хотя если она сможет снискать расположение Прометида – например, покаившись перед ним или защитив его от нападений или оскорблений со стороны окружающих, - действие эффекта пресекается.

Если Прометид сам начинает конфликт, жертвы не подвергаются этому воздействию. Они могут ответить без каких-либо колебаний.

Преимущество Искуплённых: Искуплённый вступает в смертную жизнь с четвероуровневым вариантом Сногшибательной внешности (описанным на стр. 117 книги **World of Darkness Rulebook**), вне зависимости от того, какой была его прежняя внешность.

Создание новых Атаноров

Представленные здесь Атаноры ни в коем случае не исчерпывают их возможный перечень. Бестиарий огромен и неистощим. Рассказчики и игроки могут создавать свои собственные Атаноры, придумывая им тему, ассоциацию с животным или мифологическим зверем и их значение как для Паломничества, так и для смертной жизни протагонистов.

При создании Атаноров рассматривайте следующие вопросы:

- *Какова символическая природа Атанора?* Если выразить этот вопрос одним словом – какое понятие он пытается *воплотить*? Ненависть, Любовь, Тайну или Пророчество? Преимущества Атанора должны быть созвучны с заданной темой.

- *Какое животное символизирует выбранную тему?* Не ограничивайте себя уже описанными концепциями. Даже настоящие алхимические трактаты ассоциировали одних и тех же животных с разными понятиями, культурами и идеями. Просто выберите то, что кажется вам подходящим, хотя постарайтесь и не притягивать связь между слишком непохожими предметами. Попробуйте подвести определённые мифологические или фольклорные основания под выбранную ассоциацию.

- *Какое Наследие лучше всего подходит данному Атанору?* Опять же, нет никаких чётких рекомендаций касательно этого выбора, поэтому руководствуйтесь личными ассоциациями. Даже в вышеописанных Атанорах границы классических элементов расширены. Дракон соответствует Наследию Осирис даже при том, что он связан с огнём, а не водой, однако стоит учесть, что его хтонические и сверхъестественные коннотации куда сильнее привычных огненных.

- *Какой тип личностей тяготеет к данному Атанору?* Тема должна стать ключом для ответа на этот вопрос. Она сама подскажет психологический тип, преобладающий среди обладателей Атанора. Прометид, выбравший Атанор с тематикой Ненависти практически неизбежно должен обладать агрессивным и мстительным характером.

- *Выберите сопряжённые характеристики.* Определите один Атрибут и/или Навык, соответствующий Атанору.

- *Создайте преимущество Прометидов.* Самое сложное и интересное одновременно. Вам необходимо создать способность, похожую на Трансмутацию и отражающую тематику Атанора. Труднее всего будет сделать её сбалансированной. Если она выглядит слишком сильной, потребуйте от персонажа расхода временных характеристик (главным образом Воли или Реагентов, поскольку Пирос, как правило, содержится у персонажей в достаточном количестве, чтобы помочь в балансировании Атанора) и даже, возможно, броска активации.

- *Создайте преимущество Искуплённых.* Этот бонус влияет скорее на послевкусие от игры, чем непосредственно на геймплей, поскольку большинство игроков ставят точку в общем сюжете сразу после того, как их персонажи становятся смертными. Тем не менее, преимущество Искуплённых кратко иллюстрирует выгоду, которую преследует Прометид, готовящийся к человеческой жизни – гораздо более полноценной, но куда менее защищённой.

Дальнейшая прогрессия

На первый взгляд Атаноры могут казаться чрезвычайно простыми. Они дают персонажам новый запас сверхъестественных очков, которые можно расходовать для достижения всевозможных эффектов, новое преимущество, напоминающее Трансмутацию, и сокращение стоимости определенных характеристик, не говоря о дополнительном преимуществе, которое должно проявиться лишь в следующей жизни персонажа. Но как Атанор повлияет на личность протагониста?

Большинство персонажей продолжают вкладывать новые очки Витриоли в свежеприобретённые Атаноры, повышая шансы на частое использование уникальных преимуществ в рамках игровой сессии. Равным образом, игроки часто обращаются к приобретению сопряжённых характеристик, когда у них не хватает опыта на их приобретение по стандартным правилам или когда они хотят ускорить их освоение.

Учитывая, что большинство персонажей зарабатывают Витриоль в ходе Паломничества, Атанор персонажа в определённом смысле становится всё могущественнее с каждым этапом личностного развития протагониста. Однако есть и другой, более сомнительный метод накопления Витриоли – её похищение в ходе лакун (см. стр. 199-200). Атанор не делает никаких различий между тем и другим источником Витриоли. Оба подпитывают Внутренний огонь в равной степени. Иногда это даже приводит к забавным внутриигровым ситуациям, когда Прометид с Атанором Голубя выполняет лакуну в попытке насытить свою потребность в ещё большей Чистоте.

Тем не менее, Атаноры не сводятся к одному лишь усовершенствованию сверхчеловеческих способностей. Они обеспечивают игрокам дополнительное пространство для отыгрыша ролей. Атаноры рассказывают о сущности персонажа и его взглядах на Паломничество. Наконец, они демонстрируют, что персонаж ожидает от смертной жизни. Игроки должны помнить это и гарантировать, что их поведение и отыгрыш выбранной роли будет отражать философию Атанора. Если Рассказчик чувствует, что поведение игрока не соответствует характеру Атанора – например, Прометид, создавший Атанор Единорога, разбрасывается угрозами и тумаками, - он может временно пресечь действие Атанора. Двери печи попросту закрываются на период бездействия, и пока персонаж не вернётся к выбранному пути, любые продукты Атанора будут находиться в инертном состоянии (таким образом, персонаж не сможет извлекать Витриоль, использовать Реагенты и даже активировать преимущества созданного Атанора).

Вода жизни

Хэллоуин подошёл к концу, и на смену ему спешит вечер Дня всех святых, обрушивающий на Чикаго потоки дождя из болезненно-бледных облаков. Небеса покрываются сединой, угрожая в любую минуту разразиться ещё большим ливнем. Движение на потемневших улицах идёт рывками, потому что утомлённые гуляки, стремящиеся с работы в тёплые дома, борются с сильнейшим похмельем, которому они обязаны предыдущей ночью. Равным образом, родители гиперактивных детей обречены ещё на одну ночь поиска сладостей и ухода за больными животами своих чад.

Однако за всей этой человеческой повседневностью сияет пульсирующее пламя тайны. Ночные улицы принадлежат новому поколению Созданных: Прометидов, которые неожиданно чувствуют на улицах города дыхание загадочного огонька, который вызывает к пламени, бушующему внутри них. Эта ночь не нуждается в карнавальных костюмах и выдуманных чудовищах. Сегодня на улицы города выйдут подлинные чикагские монстры, стремящиеся к достижению своих жутких целей.

Чикаго как место действия

Мы решили закрутить действие первой истории из официальной хроники **Прометида** в Чикаго, что наделяет Рассказчиков наибольшей свободой при добавлении собственных идей в сюжетную канву. Если у вас есть доступ к книге **World of Darkness: Chicago**, то вы можете воспользоваться огромным количеством сведений о самом городе и целом наборе его обитателей, с которыми могут встретиться протагонисты этой истории. Рассказчики, не желающие внедрять в свою хронику других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы или непосредственно монстров Чикаго, могут использовать эту книгу для вдохновения странными, мистическими событиями и историями, не связанными с вампирами, оборотнями или магами.

Грядущие продолжения этой хроники развернутся в других местах, описанных в различных книгах издательства **White Wolf**, включая Новый Орлеан, Скалистые горы и Бостон. Опять же, если вы обладаете этими дополнениями, у вас будет вспомогательный материал для работы над этими историями. Если у вас их нет, не волнуйтесь. В них нет ничего такого, что можно было бы назвать необходимым для завершения настоящей истории.

Акт первый:

Зов маяка

Рассказчикам следует запланировать по небольшой вводной сцене для каждого протагониста, чтобы представить им мир игры и пояснить, чем каждый из них занимался до этой ночи в надежде стать полноценным живым существом.

Скорее всего, большинство персонажей не будут осознавать значительной части условий своего существования, хотя все они должны обладать базовыми сведениями о мире Созданных. Предполагается, что эти сведения персонажи получают во время прелюдии. Лучше всего будет начать игру персонажами, которые хорошо понимают, кто они такие, однако не обладают хоть сколько-нибудь подробными сведениями о том, как искусственная природа каждого из них влияет на их взаимодействие с миром.

Как бы то ни было, этой ночью они чувствуют неожиданный зов обрести... что-то важное. Персонажи не совсем понимают, откуда идёт этот зов и что он вообще собой представляет, однако они безошибочно определяют, что некое сверхъестественное воздействие призывает их последовать к его источнику. Чего они не знают, так это простого факта, что зов исходит от Калогеро – опытного алхимика, использующего ложный мистический огонь для копирования эффектов Азота, вызывающего к подлинному

Азоту (подробнее такая тяга описана на стр. 91). Он слабо представляет, кого именно можно призвать в результате подобного эксперимента. Более того, он разжигает пламя из простого любопытства, желая увидеть, кто может явиться на этот зов. Он даже не уверен, что этот ложный огонь будет работать.

Тем не менее, он срабатывает, и достаточно эффективно. Игроки персонажей, желающие сопротивляться алхимическому зову ложного маяка, должны преуспеть в состязании благодаря проверке своей Решительности + Азота против Интеллекта + Оккультизма алхимика. (Характеристики этого человека описаны в подразделе “*Dramatis Personae*”. Не забывайте, что в этом случае он применяет Специализацию на Алхимии и с готовностью вкладывает в бросок очко Воли, поскольку эта проверка становится испытанием его способностей. В результате его запас дайсов равен 12). В нормальных условиях Калогеро не смог бы создать подобный эффект, поэтому вы как Рассказчик можете сделать это проявлением долгосрочной возможности, действие которой можно будет отслеживать. Можно считать, что Калогеро создал алхимический “амулет”, обладающий одноразовым эффектом. Это глубоко экспериментальный предмет, к тому же, требующий дорогостоящих компонентов для активации. В зависимости от результата его работы Калогеро может даже решить, что он никогда больше не станет создавать такой амулет.

(Примечание: В обычных ситуациях правила игры не предусматривают “принуждённого следования” протагонистов к чужому Азоту. Эту функцию выполняет уникальное качество амулета. Если для вас станет важным уровень Азотной радиации этого амулета, считайте его равным 8).

По огненному следу

Персонажи, следующие зову алхимического маяка, обнаруживают, что их путь протекает через Инглвуд – мрачный, холодный район на юге Чикаго. Готическое величие этого района давно поблёкло, а некогда величественные здания викторианской эпохи обрушились под давлением бедности и халатности местных чиновников. Дождливое небо, затянутое тучами, придаёт местным зданиям ещё более сумрачный вид. Персонажи, обладающие способностями к восприятию нематериального мира (благодаря Дарованиям или Трансмутациям), чувствуют и духовное разложение этой части города. Насилие, наркомания и отчаяние – вот преобладающие черты Инглвуда, оказавшие значительное влияние на физический облик района и его духовную проекцию в нематериальном мире. Персонажи, отличающиеся особой чувствительностью к смерти, могут даже испытать сильный приступ боли от негативной энергии, пропитывающей эти места, поскольку именно в Инглвуде располагался “замок смерти” первого зарегистрированного серийного убийцы Америки – Генри Говарда Холмса, в резиденции которого встретили несвоевременную и мучительную кончину не менее полусотни жертв.

Ещё приближаясь к этому району, персонажи чувствуют усиление зова, ведущего их по загаженным переулкам в самые мрачные закутки Инглвуда, в тених которых рыщут самые непостижимые обитатели этого мира. В конечном счёте “маяк” приводит их в ветхий гараж, скрытый в подвале железобетонного здания вдалеке от главной улицы. Единственное, что осталось от первоначального названия гаража, - три четверти надписи на фасаде здания, гласящей “*INSON & SONS, MECHAN*” и позволяющей предположить, что раньше здесь располагалось коммерческое предприятие. Растрескавшаяся дорога ведёт в гараж, глубоко под землю, в то время как заколоченные окна маскируют практически всё, что находится внутри дома, за исключением мягкого зелёного света, сочащегося изнутри. Тем не менее, сам гараж заперт и заблокирован досками, так что первому же персонажу, оказавшемуся у двери, придётся найти способ попасть внутрь. Он может применить навыки взлома (замок заело), вырвать прибитые к окнам и двери доски и так далее. Считайте, что любое из таких действий требует всего трёх успехов и продолжительного действия, поскольку гараж (до недавнего времени) был заброшен и

оставлен без особой защиты (если вам понадобится информация по использованию Кражи для взлома замков, обратитесь к правилам на стр. 74 книги **World of Darkness Rulebook**). Попытка поднять даже самую обветшалую дверь гаража требует Силы 4, что, впрочем, включает одновременно подъём двери и переламывание гнилой рукоятки метлы, которая служит “замком безопасности” по ту сторону входа. Применение силы для подъёма тяжестей описано на стр. 47 **World of Darkness Rulebook**.

Внутреннее состояние гаража производит не менее угнетающее впечатление, чем его фасад. Пыльные полки, ящики и детали старых автомобилей доминируют в интерьере этого помещения, а сухой воздух вносит во внутреннее пространство запах, напоминающий бензин. Тем не менее, в центре гаража стоит жаровня около фута окружностью, сделанная из дешёвого посеребрённого материала. В середине жаровни лежит двухдюймовый диск. Эта маленькая химическая окружность пылает ярким зелёным огнём, в котором протагонисты сразу же узнают притягивающий их маяк. Они могут буквально почувствовать, как их собственный Пирос тянется к пламени и затем отступает, словно разочарованный.

Обмен любезностями

Первая встреча протагонистов – отличный способ представить их друг другу и дать игрокам возможность предпринять меры, которые, по их мнению, лучше всего будут характеризовать их персонажей в данной ситуации. Скорее всего, о настоящем доверии здесь не может идти и речи, однако нервная обстановка часто обнажает натуру присутствующих и позволяет увидеть основные черты их характера. Кроме того, Прометиды хорошо видят обезображенность друг друга даже тогда, когда никто из них не расходует энергию Пироса.

Некоторые персонажи могут просто расхаживать по помещению и угрожать друг другу, в то время как кто-нибудь может решить обыскать гараж в поисках подсказки относительно своих дальнейших поисков. Самые смелые могут даже обследовать алхимическую жаровню (прикосновение к ней никак не влияет на зов, который испытывают остальные протагонисты). При успешной проверке Интеллекта + Оккультизма персонаж понимает, что перед ним предмет, обильно пропитанный алхимической энергией.

Дайте персонажам несколько минут на то, чтобы разобраться в своих качествах, перед тем как они начнут распределять свои роли в зарождающейся своре. Подчеркните тот факт, что хотя обнаруженное в гараже алхимическое пламя не имеет своего подлинного носителя, в данный момент Азот каждого из них реагирует на присутствие другого. Значит, на зов откликнулся не только один из протагонистов, а все сразу. Само собой, мысль о дружеских отношениях может ещё не прийти в головы персонажей на этом этапе, а кроме того, между ними могут возникнуть незначительные конфликты.

Не забывайте, что между Созданными зачастую происходит краткий ритуал по оценке встреченных Прометидов, даже если никто не рассказывал персонажам, как его провести. В сущности, Созданные инстинктивно используют возможности Меры (см. стр. 74) для того, чтобы проникнуть внутренним зрением в Азотную радиацию незнакомцев. Если она отмечена приступами Муки, протагонист может и не захотеть проводить много времени со своими новыми знакомыми. Хоть сколько-нибудь жёстких правил по взаимодействию с Мерой не существует. Просто используйте предыстории персонажей, если это поможет подчеркнуть характер Азотной радиации каждого из них, или предложите игрокам самостоятельно описать радиацию своих персонажей. Само собой, недавно созданные протагонисты практически однозначно будут обладать нейтральным характером радиации.

Поддерживайте темп и следите за интересом каждого игрока в ходе этого мимолётного введения. Когда их энтузиазм ослабнет, наступит время представить им Калогеро.

Соппротивление зову

Всегда нужно помнить, что некоторые персонажи способны воспротивиться зову, который испускает амулет Калогеро. Это достаточно маловероятно, учитывая запас дайсов алхимика (двенадцать), однако иногда за игровым столом происходят самые невероятные вещи. Если одно из таких непредвиденных обстоятельств имеет место в вашей игре, вам следует положиться на запасной план, который отодвинет некоторые из запланированных событий на второе место.

Некоторые персонажи, почувствовавшие зов Азота, однако успешно блокировавшие его в своём сознании, могут самостоятельно прийти к расследованию этого случая из обычного любопытства. Радуйтесь, если у вас найдутся такие инициативные игроки. Тем не менее, в сюжет можно втянуть и других персонажей – например, тех, кто обладает определёнными связями с наставниками или создателями (которые обладают собственными желаниями). Последние могут попросить игровых персонажей заняться расследованием необъяснимого “скачка” Азотной радиации специально для них. Скорее всего, они будут особенно заинтригованы, если персонажи признаются им в том, что они и сами чувствовали этот сверхъестественный зов.

Другие представители сверхъестественного мира также могут заинтересоваться этим явлением. Неигровые персонажи, чувствительные к подобным феноменам (вероятнее всего, маги или некоторые представители общества оборотней или вампиров) могут попросить знакомых Созданных изучить эту вспышку Азота. Впрочем, последнее требует от предыстории персонажа убедительных обстоятельств, объясняющих связь с другими сверхъестественными сообществами (объяснение этой связи также может базироваться на предыдущих историях, если Рассказчик включает “Воду жизни” в уже существующую хронику). Равным образом, другие сверхъестественные персонажи могут почувствовать в протагонисте какой-либо дефект и буквально загнать его в гараж с алхимическим маяком, преследуя его по пятам.

В такой ситуации Рассказчику следует быть готовым к импровизации. Бросок на сопротивление зову и без того предназначен лишь для того, чтобы избежать принуждения игроков к следованию базовой ситуации. Наличие решительных персонажей, способных противостоять этому зову, требует работы с личными мотивами и формами поведения, что, опять же, служит для избежания прямых директив со стороны Рассказчика в самом начале истории.

Вовлечение других Прометидов

При написании данной истории предполагалось, что Рассказчик будет использовать её в качестве вводной в мир Прометидов и стартовой точки для более масштабной хроники. А потому единственными Прометидами, откликающимися на зов алхимического амулета, должны стать игровые персонажи (и Карла Вторая; см. стр. 277-278). Тем не менее, это не означает, что остальные Прометиды Чикаго не слышат зова. Просто считается, что они “преуспели в броске на сопротивление” или поступили в соответствии с теми мотивами, которые придумает для них Рассказчик.

Тем не менее, если Рассказчик действительно хочет ввести в историю других Созданных, в этом нет ничего сложного. Даже если они и не чувствуют необходимости явиться на зов, такие персонажи могут поддаться любопытству и прийти посмотреть на источник, вызвавший такую реакцию в их Азоте. Таким образом, другие Созданные практически неизбежно чувствуют зов Калогеро, даже если они достаточно решительны, чтобы блокировать его, а потому они могут начать собственное расследование этого феномена.

Также есть вероятность, что персонажи, обладающие тесной связью со своими создателями или другими наставниками, услышат зов одновременно со своими покровителями. И если сами покровители сопротивляются зову, то персонажи, скорее всего, поддаются ему – и неудивительно, что достойный наставник или создатель решает

двинуться вслед за своим протеже, чтобы увидеть своими глазами, что, чёрт возьми, заставило его пойти в другую часть города.

Появление алхимика

“Я приехал так быстро, как мог”, - говорит запыхавшийся полный мужчина в неопрятной одежде, с грохотом пробираясь через замусоренный проход к двери позади гаража. В руке он держит небольшой чемоданчик, обитый кожей и напоминающий типичный докторский саквояж. – “Спасибо за то, что пришли”.

В зависимости от самих игроков и их персонажей, это внезапное появление может вызвать швал вопросов или, напротив, молчаливое ожидание разъяснений. Калогеро прекрасно знает, что это из-за него в помещении собрались персонажи – вообще говоря, это единственное, ради чего он вообще разместил в гараже амулет, — а потому он вполне готов к выражению задетого самолюбия или агрессии. Тем не менее, он не станет подвергать себя риску, а потому при малейшей угрозе физической расправы приложит все усилия, чтобы сбежать от своих гостей тем же путём, каким он добрался сюда.

Калогеро и есть тот алхимик, который разжёт мистическое пламя, притянувшее персонажей в гараж. Он представляется им и объясняет, что собравшаяся здесь группа не должна ничего скрывать друг от друга. Все они – Созданные, поскольку только их мог привлечь амулет, а потому никто из них не должен беспокоиться о безопасности своего секрета. Он говорит, что уже имел дело с Прометидами, что он знает, насколько ужасна и одинока их жизнь, и что он в силах помочь персонажам спастись от тягот искусственной жизни. Сразу по окончании этого заявления Калогеро раскрывает свой чемодан и достаёт из него странное устройство, состоящее из пары стеклянных колб, похожих на лабораторные мензурки, тонкой трубы, соединяющей их друг с другом, и горелки. Это - перегонный куб Калогеро, алхимический тигель, в котором он дистиллирует свои эликсиры. Когда он разводит в кубе огонь, изнутри вырывается зеленоватое пламя. “Я хочу вам помочь. Хочу помочь вам отыскать ключ к спасению от своего состояния - *аква витэ*. Воду жизни”.

Алхимик постарается быть максимально открытым и будет отвечать на все заданные вопросы. Тем не менее, одной из особенностей его характера является привычка всегда возвращать русло дискуссии к своим собеседникам. Он не слишком назойлив, скорее скользок, однако в любом ответе он ставит во главу угла интересы самих персонажей. Хотя это искреннее стремление, поведение Калогеро может вызвать у протагонистов серьёзные подозрения, о чём обязательно нужно помнить Рассказчику. Калогеро действительно хочет помочь персонажам, однако он слишком прямолинеен и даже несколько груб в общении, что может выставить его готовность помогать персонажам в подозрительном свете. Тем не менее, если персонажи начинают колебаться, алхимик несколько умеряет свою излишнюю прямоту и предлагает сделать для них что-нибудь в самой ближайшей перспективе, если это поможет завоевать их доверие.

Если ему задают дополнительные вопросы, Калогеро обеспечивает персонажей максимально искренними ответами. Тем не менее, он не берётся за предоставление этих сведений, если только его не просят об этом сами протагонисты.

- Калогеро хорошо знает о том, кто такие Прометиды, поскольку в прошлом он проводил обширные исследования по этому вопросу. Он – практикующий алхимик, и поле его научных изысканий не раз приводило Калогеро к контакту с созданиями, оживлёнными искусственным образом.

- Вода жизни может способствовать переходу Созданного от искусственного состояния к подлинной человечности. Получив вопрос о том, как работает эта субстанция, Калогеро погружается в длительные рассуждения о сущности Великой Работы, преобразовании веществ из одного в другое, химическом составе души (“которая не обязана появляться с рождением плоти, но может быть изготовлена – так же, как и сама плоть”) и других

малопонятных явлениях, вызывающих искренний восторг у интеллектуала, получившего разрешение поговорить на свою излюбленную тему.

- Калогеро ничего не хочет взамен на создание *аква витэ*. Он просто жаждет возможности увидеть её в действии.

- В то же самое время он собирается создать только одну “дозу” этого вещества. Он ещё ни разу его не делал и хочет узнать о возможных побочных эффектах прежде, чем станет вообще рассматривать вопрос о его изготовлении в больших объёмах. Он не скрывает от персонажей, что им придётся решать, кто из них опробует эликсир на себе.

- Персонажи должны будут собрать компоненты для изготовления воды жизни. Единственный способ алхимически дистиллировать эликсир – найти элементы, подходящие индивидуально будущим испытуемым. Кроме того, учитывая его понимание Паломничества (которого он придерживается сам), алхимик не может сделать работу за них. Он может только помочь им достигнуть цели.

- *Единственная ситуация, в которой Калогеро открыто лжёт*, возможна в том случае, если персонажи напрямую спрашивают его, был ли он Прометидом. Он постарается избежать этого вопроса по мере своих возможностей. Например, если ему зададут вопрос вроде: “На самом деле вы Прометид?”, он честно ответит, что нет, потому что *с определённого момента* он не является Прометидом. Если его спросят, был ли он Прометидом раньше, он избежит темы вопроса, сказав что-нибудь вроде “Я не был представителем вашего вида”, подразумевая различия между Наследиями или Путиами Очищения. Технически это не является ложью, хотя вопрос подразумевает другой ответ. Если персонажи начнут на него давить, он станет лгать только в том случае, если это заведомо не ухудшит его положение.

Кредит доверия

При должном везении и правильном выборе слов Калогеро убедит персонажей согласиться на его помощь – к огромному удовольствию алхимика. Он – законный владелец этого гаража, а потому персонажи могут использовать его в качестве безопасного логова столько, сколько пожелают. Он будет выполнять здесь все алхимические операции и исследования, не прибегая к оборудованию из собственной лаборатории. В случае давления со стороны персонажей он может признать наличие полноценной лаборатории в другой части города, однако он не желает показывать её персонажам, поскольку волнуется из-за риска “духовного загрязнения и активации принципа воздействия окружающей среды на текущую алхимическую работу, которая может разрушиться при установлении ряда алхимических связей с другими алхимическими контактами”. Персонажи, преуспевшие в броске на Интеллект + Оккультизм, могут убедиться в законности этого опасения. Калогеро боится, что появление алхимических существ в его святилище может “разъединить” те духовные связи, которые он создал между собой и своей лабораторией. Равным образом, передав персонажам гараж в качестве временного убежища, он наделяет их аналогичной духовной связью с новообретённым домом.

Акт второй:

Ступка, пестик и огонь

Калогеро – последователь греческой и египетской алхимических традиций. Природа компонентов, которые он просит отыскать, включают установление эмпатической и алхимической связи между будущими обладателями *аква витэ* и божеством Тотом. Именно эту связь персонажи должны установить при поиске компонентов, которые можно найти на территории Чикаго. Акт единения между богом, городом и персонажами является частью алхимического ритуала, который планирует провести Калогеро в попытке дистиллировать эликсир. В награду он планирует наделить их могущественной водой жизни.

Если персонажи задают ему вопрос, почему именно они должны искать компоненты, а не Калогеро, алхимик объясняет, что эликсир предназначен для персонажей, а не для него, и для этого они должны установить некоторую связь с этими компонентами. Самостоятельное обнаружение компонентов – вполне достаточное основание для проведения этой мистической связи. Кроме того, Калогеро не стесняется обратить их внимание на то, что он хочет просто *помочь* персонажам, но не собирается делать за них всю работу. Рассказчик может использовать в таком разговоре комбинацию алхимических терминов с двусмысленными намёками на условия существования Прометидов. Алхимик может сказать, что выполнение Великой Работы требует усилий самого индивидуума, а не подачек со стороны посторонних, или объяснить, что даже идеально скомбинированные алхимиком элементы, лишённые эмпатической связи с получателем эликсира, могут спродуцировать вмешательство Флюкса. Если персонажи начинают докапываться, откуда он знает подобные термины, Калогеро начинает увиливать и преднамеренно путать различные мысли, надеясь спрятаться за маской эксцентричного алхимика.

Поиск алхимических компонентов может занять ровно столько времени, сколько персонажи уделят каждому из них. Теоретически, трудолюбивая свора может собрать их в пределах одного дня. Тем не менее, Рассказчику следует постоянно следить за темпом истории. *Аква витэ* может играть жизненно важную роль в дальнейших историях, которые будут опубликованы в грядущих дополнениях к игре, а потому, если для создания эликсира такой мощи персонажам будет достаточно просто выйти на улицу и схватить несколько ближайших ингредиентов, попавшихся под руку, то в конце хроники это может сильно сказаться на общем качестве повествования. Рассказчик должен подтолкнуть игроков к наиболее изобретательному поиску компонентов. К сожалению для протагонистов, Калогеро не собирается принимать участие в обсуждении методов, которыми они будут доставать те или иные ингредиенты. Он хочет, чтобы протагонисты взяли на себя ответственность за собственный триумф или крах. А потому он не станет читать им лекции о качестве или эффективности найденных компонентов. Последняя функция переходит от Калогеро к самому Рассказчику, который должен дать игрокам понять, чего он от них ожидает, при помощи описаний и внутриигровых событий.

Первый ингредиент:

Глаз Тота

Первый компонент эликсира проще всего найти и интерпретировать, поскольку алхимик утверждает, что для начала дистилляции ему нужен “глаз Тота”. Калогеро объяснет, что в качестве компонента подойдёт любой предмет, связанный со зрением или видением, причём эту же функцию может выполнить предмет, воплощающий образ луны.

В египетской мифологии бога Тота рассматривали как персонификацию луны. Более того, они считали луну одним из глаз Хора, в то время как вторым глазом им представлялось солнце. Калогеро может объяснить связь луны с эликсиром, указав персонажам на то, что солнце рассматривается как воплощение истинной жизни, в то время как луна следит по ночам за рукотворными жизнями Созданных.

С этой целью персонажи должны принести Калогеро любой предмет, который они хотели бы видеть в качестве воплощения “глаза Тота” в будущем эликсире. Рассказчик должен обратить внимание на методы, которыми персонажи будут добывать этот компонент. Персонажи, решившие прокрасться в кабинет офтальмолога и украсть модель глаза или похитить лунный камень из знаменитого Планетария Адлера, устанавливают совершенно иную эмоциональную связь с компонентом, нежели те, кто просто рисует изображение глаза на обрывке бумаги или делает фотографии лунного затмения. Человечность может вступить в игру уже на этой стадии повествования, причём Рассказчик может отслеживать действия персонажей с точки зрения удовлетворения их персональных вех. Кроме того, если протагонисты не прилагают серьёзных усилий для того, чтобы достать дорогой или значимый предмет в качестве компонента – например,

если они просто набрасывают от руки грубый рисунок глаза или луны, – их небрежность способна ослабить могущество эликсира, который создаёт Калогеро. Однако помните, что Калогеро не собирается поощрять их на проявление больших усилий, как не станет и корректировать уже совершённые действия. Он хочет, чтобы они сделали собственный выбор и проявили ровно столько усилий, сколько они сами посчитают необходимым для своего Паломничества.

В дополнение ко всему, Рассказчику следует обратить внимание на объект, который протагонисты выбирают в качестве символа “глаза Тота”, поскольку подобная информация может пригодиться в дальнейшем. Выбрав определённый предмет в качестве глаза, протагонисты устанавливают с ним мистическую связь, через которую квалифицированный маг или алхимик может шпионить за персонажами, используя данный предмет как центр слежения. Само собой, первое время игроки не будут об этом знать, однако если в дальнейшем они обнаружат антагонистов или конкурентов с подобными предметами, они смогут догадаться об этом качестве выбранного символа или просто понять, что за простым поиском компонентов стоит нечто большее.

Подглядывание

До окончания хроники все, кто пожелает наладить магическую или оккультную связь с протагонистами, смогут использовать предмет, выбранный персонажами в качестве “Глаза Тота”, как точку опоры для создания ментальной связи. Предмет наделяет мага бонусом +1 при попытке установить контакт с персонажами. Природа этого преимущества (на данный момент) оставлена на откуп Рассказчику, однако в целом предмет облегчает использование Спиритического прикосновения (см. стр. 121 книги **Vampire: The Requiem**), магического Прорицания¹¹ (см. стр. 235 книги **Mage: The Awakening**) или Экстрасенсорного восприятия (см. стр. 146 данной книги).

Разумеется, далеко не всякий антагонист будет автоматически чувствовать, какая сила содержится в компонентах, собранных протагонистами для Калогеро, однако инициативный Рассказчик всегда сможет использовать действия персонажей как потенциальные зацепки для их конкурентов, желающих обнаружить подобную связь.

Вне зависимости от того, каким образом персонажи достанут этот первый ингредиент из перечня Калогеро, скорее всего, его поиски не займут много времени. Это первое испытание должно стать одновременно оценкой их готовности двигаться дальше по тропе Паломничества и способом по введению в хронику артефакта мистической силы (к тому же, способного наделить определёнными бонусами их конкурентов).

Второй ингредиент:

Дыхание жизни или смерти

Следующий ингредиент Калогеро также отдаётся на откуп протагонистам. Алхимик объясняет, что ему нужно “дыхание жизни или смерти, первый или последний вздох”. На этот раз ингредиент символизирует не столько сущность бога Тота, сколько окончательный переход от искусственного существования Прометидов к полноценной человеческой жизни.

Протагонисты могут решить, что им следует получить в свои руки самый буквальный выдох воздуха. В этом случае Калогеро может посоветовать им использовать сосуд для вмещения воздуха и пробку для его фиксации. Разумеется, попытка достать первый вход в жизни требует от персонажей присутствия при рождении, в то время как намерение

¹¹ В оригинале *Scrying*.

забрать последнее дыхание предполагает присутствие во время чьей-либо кончины. И то и другое требует преодоления определённых сложностей, что вполне допускает прохождение вех и испытание нравственных ценностей персонажей. Например, персонаж, решивший убить человека, должен преодолеть череду внутренних испытаний наряду с коллекционированием ингредиентов для Калогеро.

Тем не менее, сработать может и метафорическое воплощение “дыхание жизни или смерти”. Если протагонисты выберут этот путь, то перед их уходом алхимик погружается в раздумья и предлагает персонажам самим подумать о том, какие метафоры они собираются воплотить и как они будут связаны с их личностями. Он может спросить Прометидов, когда, по их мнению, они сделали первый вдох в своей жизни. Случилось ли это сразу по окончании акта творения? Или в момент осознания своей искусственной сущности? Или в другой момент их существования? А может быть персонажи даже считают, что их пробуждение не было зарождением жизни, но вместо этого продолжением смерти – минутой формирования слабого подобия жизни и имитации тех мистических сил, которые порождают жизнь, однако не принадлежат ни людям, ни Созданным?

Не забывайте, что вам следует принимать различные интерпретации жизни и смерти, поэтому удачной метафорой можно счесть даже первое произведение поэта, символизирующее появление новой жемчужины в сокровищнице мировой литературы, или запатентованная идея, которая сделала её владельца признанным гением среди величайших изобретателей? Дыханием смерти может стать письмо с компроматом, повлекшее за собой громкий скандал и приведшее к краху финансовой компании. Это может быть даже струйка дыма из пистолета, использованного убийцей или самоубийцей.

Самое важное в этой задаче – заставить игроков мыслить творчески, как в отношении самого “дыхания жизни или смерти”, так и в отношении методов его приобретения. Подобные поиски могут быть даже связаны с вехами персонажей, особенно если они собираются спасти или отобрать чью-либо жизнь.

В зависимости от выбора персонажей, выполнение этого задания может пройти мимоходом, а может занять и внушительную часть игрового времени. Любой результат приемлем. Если задание выполняется быстро, история может перейти к следующему этапу. Если персонажи уделяют немало времени размышлениям или даже небольшим конфликтам относительно допустимости тех или иных методов, это также сослужит хорошую службу истории.

Если вам кажется, что темп повествования замедлился, пусть Калогеро нанесёт персонажам визит и напомним, что им ещё нужно найти другие ингредиенты, если они рассчитывают на его помощь.

Третий ингредиент:

Аспект ибиса

В египетской мифологии Тот изображался с головой ибиса, в греческой – отождествлялся с Гермесом, который носил крылатые сандалии и крылатую шапку, наделавшие его невероятной скоростью.

В качестве новых ингредиентов Калогеро требуются как изогнутый клюв, так и крылья ибиса. В целом, задача выглядит прямолинейной, прискорбно протагонисты могут пробраться в Линкольнский парк или Брукфилдский зоопарк в попытке украсть ибиса (или подходящую замену). Тем не менее, воровство может стать испытанием для Человечности персонажей, поскольку мало кто среди обычных людей спокойно отнесётся к мысли о жертвоприношении животного. Более того, некоторые Рассказчики могут счесть насилие над животным даже более тяжким преступлением, чем насилие над человеком. Как показывают социальные исследования, большинство людей с меньшим трепетом относятся к жестокому обращению с другими людьми, чем к насилию над животными (разумеется, в случае необходимости выбора), поскольку – пусть это и спорно

– считается, что человек способен хотя бы рационализировать страдания, в то время как животные видят в них неумолимую силу, от которой невозможно сбежать.

Вне зависимости от этических взглядов на эту задачу, креативный подход поощряется и в случае с третьим ингредиентом. Тот был богом мудрости, изобретателем письменности и покровителем писцов. Его часто изображали с тростниковым стилосом и головным убором писца. Персонажи, желающие использовать символические аналоги, могут выбрать ручку или другой пишущий предмет в качестве “клюва ибиса”. Египетский посох (на саркофагах фараонов часто изображаемый в паре с цепом) также может стать символом птичьего клюва, хотя и с большей привязкой к самой египетской мифологии, чем непосредственно к Тоту.

Будучи богом мудрости, Тот служит советником другим божествам и разрешал их споры. На некоторых изображениях знаменитого Духа Правосудия фигурирует женщина с крыльями и символом власти. Равным образом, классический римский символ орла, изображавшийся на полковых знамёнах и в городских скульптурах, также может рассматриваться как воплощение величайшего культурного вклада римской империи в человеческую цивилизацию. Впрочем, неоднозначные отношения Рима с Грецией и Египтом несколько снижают ценность этого символа.

Наконец, связь Гермеса с магией и алхимической традицией настолько тесна, что символом крыльев в той или иной степени может послужить практически всё, что ассоциируется с герметикой.

Четвёртый ингредиент: Сконцентрированная Витриоль

По мере того как смесь компонентов будущего эликсира становится всё темнее и гуще, её характер начинает казаться всё более сомнительным.

В глазах многих Созданных, Витриоль представляет собой физическое воплощение саморазвития, вязкую жидкость в искусственном организме, отражающую изменения, обучение и прогресс. А потому персонажи могут счесть подозрительным или извращённым требование Калогера достать для него “витриоль” в качестве следующего ингредиента.

В действительности, алхимик нуждается в традиционной алхимической витриоли – серной кислоте. Персонажи могут понять это благодаря успешной проверке Интеллекта + Оккультизма (со штрафом -2 ввиду тайного характера этих знаний, если только персонаж не обладает соответствующей Специализацией) или Интеллекта + Образования либо Науки (со штрафом -4 за недостаток сведений и узкую научную направленность этого вопроса). Разумеется, если сам игрок знает, что именно подразумевает алхимик, и персонаж обладает достаточными основаниями для владения подобными сведениями, игрок может воспользоваться собственными познаниями для поиска требуемой “витриоли”.

Равным образом, если персонажи не знают ни о Витриоли, ни о витриоли, и потому спрашивают Калогера о точной природе недостающего ингредиента, алхимик готов объяснить значение термина.

Серную кислоту можно добыть в самых разных местах, включая магазины, торгующие товарами для дома (сама кислота содержится как в сыром виде, так и в составе удобрений), исследовательские лаборатории, установки для очищения сточных вод и даже автомобильные аккумуляторы (тем не менее, некоторые источники наподобие удобрений и аккумуляторов предполагают дополнительное очищение кислоты).

Как бы то ни было, Калогер не собирается выносить каких-либо моральных суждений о персонажах. Он видит себя как руководителя протагонистов, а не их наставника. Если персонажи поинтересуются, требуется ли для создания эликсира глубоко личная алхимическая субстанция, содержащаяся в Прометидах, алхимик ответит: “Если вы сможете её достать”. Он не собирается уводить их от попыток провести собственные

исследования и найти ответы на свои вопросы, как не собирается и мешать им принимать собственные решения вне зависимости от того, при каком объёме информации эти решения были приняты. Если персонажи приходят к выводу, что Калогеро требуется Витриоль настоящего Прометида, его дело – принять их решение, а не оспаривать его.

В ходе дискуссии персонажей о плане действий Азот внутри них начинает откликаться на чужое воздействие. Судя по всему, на тот же зов, который ранее свёл друг с другом игровых персонажей и Калогеро, прибыл опоздавший Созданный. В этот момент у Рассказчика появляется возможность подыграть персонажам.

Итак, ещё один Прометид – Карла Вторая – обнаружил гараж алхимика и теперь ждёт снаружи. Если протагонисты склонны к агрессивному поведению, можете рассматривать эту сцену как игру кошки с мышкой, в ходе которой протагонисты ловят незнакомку и решают, как с ней поступить. Если они тяготеют к дипломатическому решению проблем, Карла может попросить у них помощи или понимания, на что персонажи вольны ответить по-своему. Наконец, если они обладают мистическим складом ума, появление Карлы можно описать как своего рода знамение или появление жертвы, которой было суждено попасть в руки протагонистов и обеспечить их необходимым ингредиентом. В любом случае, появление Карлы Второй предоставляет игровым персонажам возможность извлечь из неё Витриоль, если они действительно решают вырвать драгоценное вещество при помощи ритуала лакуны (описанного на стр. 199-200).

Карла не представляет реальной угрозы целой компании Прометидов. Это простой новичок, поддавшийся зову Азота всего через несколько дней после своего первого осознанного воспоминания. Если протагонисты решают напасть на неё, Карла вступит в схватку, однако наверняка проиграет под натиском сплочённой своры.

Тем не менее, более чем вероятно, что персонажам не понадобится убивать или даже преследовать Карлу. Даже в этом случае она не задержится с ними надолго (Карла сыграет более важную роль в грядущих продолжениях текущей хроники), однако не следует торопить события. Если протагонисты не пытаются отобрать её Витриоль, то, возможно, вам следует сосредоточить их внимание на поисках обычной серной кислоты при помощи диалога, протекающего между Карлой и Калогеро.

На этой стадии своей жизни Карла слишком напугана и одинока, чтобы довериться столь неожиданно обнаруженной своре целеустремлённых Созданных. Пусть она спросит у персонажей о странном чувстве (Азот словно начал тянуться к мистическому огню Калогеро). Позвольте главным героям попробовать себя в роли “старших братьев”. Более того, если кто-нибудь из персонажей обладает вехами, связанными с оказанием помощи другим Созданным, самое время пройти их. Едва ли такие вехи будут масштабными, коль скоро протагонисты всего лишь разговаривают с Карлой, однако кто знает, как их слова откликнутся в будущем?

Карла предпочитает остаться с протагонистами в товарищеских отношениях, поскольку ещё не готова составить им компанию, учитывая, что они уже начали формировать отношения и успели кое-что пережить вместе (пусть даже совсем немного). Если кто-нибудь попытается остановить её, она окажет сопротивление, хотя и не станет никого убивать (кроме того, помните, что Прометиды обладают возможностью пережить как минимум одну “смерть”. Подробнее эта способность описана на стр. 163; также на стр. 116-117 рассматривается соответствующее Дарование Осирианцев). В этом случае персонажам придётся следить не только за выполнением поручений алхимика, но и за своей новой пленницей. Если же они отпускают её, то Карла даёт обещание вернуться через пару ночей, чтобы обсудить, что они сумели узнать о своём неестественном состоянии.

Пятый ингредиент: Свет мёртвой звезды

Вероятно, именно этот ингредиент допускает наиболее субъективную интерпретацию и обладает едва ли не самым сложным определением. Поиск подобного компонента может показаться абсурдным, хотя сообразительные персонажи, скорее всего, сумеют решить, что подходит под требование Калогеро.

Одной из важнейших частей алхимической традиции Тота как в греческой, так и в египетской интерпретации (а также важнейшей частью алхимических поисков Калогеро) является концепция “божественной геометрии”. Тота иногда называют архитектором Пирамиды Хеопса и хранителем ключей от залов потерянной Атлантиды. Одним из условий понимания его алхимической традиции является необходимость восприятия новых идей или ранее неизвестных понятий в геометрических образах света. Передавая идеи при помощи такого света, алхимик должен овладеть способностью передавать любые концепции в разум своих собеседников, не подвергаясь ограничениям смертной речи или письма.

Пожалуй, идея такой “божественной геометрии” может показаться довольно запутанной и не слишком правдоподобной – особенно в глазах циничных обитателей современного мира. Тем не менее, именно эта идея стоит за требованием Калогеро заполнить в свои руки свет мёртвой звезды.

Рассказчику следует подготовиться к различным интерпретациям этого требования. Например, персонажи могут вновь предпринять путешествие в обсерваторию в попытке найти информацию относительно звёзд, которые уже успели погаснуть, однако свет которых всё ещё не дошёл до Земли. Таким образом, воплощённым “светом мёртвой звезды” в их глазах может стать математическая формула, измеряющая длину световой волны.

Впрочем, подобная интерпретация может показаться слишком буквальной. Определение “мёртвая звезда” может относиться к какой-нибудь знаменитости, время которой уже прошло. Таким образом, светом мёртвой звезды может стать старый киношедевр местного режиссёра или попросту музыкальный каталог.

Рассказчик, желающий внести в игру нотку метафизической или оккультной атмосферы, может расположить рядом с городом некий “колодец”, в котором свет звёзд собирается подобно росинкам, а потому может быть собран протагонистами. Это может быть свет, отражающийся и даже каким-то образом скапливающийся на поверхности озера Мичиган, а может – физическая темнота, просачивающаяся в городские лабиринты под Рэндольф Стрит-Стейшен или под знаменитыми зданиями Карбид и Карбон.

Вне зависимости от того, какой из вариантов, предложенных игроками, принимает Рассказчик, успех или провал этого последнего задания должен целиком зависеть от творческих усилий, вложенных игроками в поиск пятого ингредиента. Его постижение требует не только обсуждения символики и метафор, которые фигурировали в поисках предыдущих ингредиентов, но и серьёзных размышлений. Первые идеи протагонистов практически наверняка окажутся неприемлемыми, поскольку высока вероятность, что это будет не столько продукт размышлений, сколько реакция на причудливость и кажущуюся невыполнимость этого поручения. Разумеется, это не означает, что предыдущие идеи требуют менее креативного подхода, однако Рассказчик действительно должен поощрять споры и обсуждения алхимических символов и мистических философских концепций во время поисков пятого ингредиента.

(Кроме того, если Рассказчик планирует использовать эту историю в качестве первой части собственной хроники, то по крайней мере у одного персонажа должна быть веха, связанная либо с решением этой головоломки, либо с созданием самого эликсира. Хорошими примерами могут послужить вехи “Разгадай алхимическую загадку” или “Прими участие в создании алхимического эликсира”, поскольку они прекрасно подходят

протагонистам с мистическим складом ума, стремления которых включают расширение сознания или исследование личных мотивов).

Кроме того, поиск этого ингредиента позволяет Калогеро обсудить с персонажами некоторые философские вопросы, поднятые в игре. Хотя его трудно назвать великим учителем или просто влиятельным человеком, он может стать для персонажей ценным союзником, контактом или наставником по завершении текущей истории. Рассказчик может усилить погружение игроков в поиски ингредиента, описав, как алхимик “принимает различные стороны” в спорах протагонистов об алхимии и оккультизме. Опять же, это не означает, что вы должны сраживать игроков друг с другом, однако определённая конкуренция между ними может сослужить хорошую службу вашей истории.

Из огня да в полымя

В ходе перемещения по Чикаго протагонисты, разыскивающие определённые алхимические компоненты, практически неизбежно столкнутся с некоторыми эффектами своей искусственной природы, не упомянутыми в общем описании сюжета.

В частности, Рассказчику не следует забывать о проверках Отторжения (см. стр. 169), которое персонажи могут пробудить в смертных при малейшем контакте. Кроме того, вы можете на практике ознакомиться с проявлениями Муки (см. стр. 190-181). При наличии агрессивных персонажей в компании Прометидов вы можете время от времени создавать условия для боевых сцен с охранниками, защищающими частную собственность (характеристики типичного охранника описаны на стр. 204–205 книги **World of Darkness Rulebook**).

Акт третий:

Аква витэ

Как только персонажи заканчивают собирать для алхимика необходимые ингредиенты, Калогеро приступает к эксперименту по их преобразованию.

Персонажи, наблюдающие за действиями алхимика, видят, как он добросовестно работает над эликсиром на протяжении многих часов. Для начала он устанавливает глаз Тота над лабораторией. Затем высвобождает дыхание жизни или смерти, окутав им аспект ибиса. Он нагревает витриоль зеленоватым огнём своего перегонного куба, затем растворяет в ней аспект ибиса, который начинает пениться и пузыриться. Через дистиллированный коллоид он высвобождает свет мёртвой звезды, после чего центр кипящей жидкости становится ярко-синим и начинает вести себя подобно поверхности водоёма, раздающейся под сильнейшим приливом. В конце процесса алхимик сливает получившийся концентрат в пузырёк и запечатывает его. Кому из протагонистов он вручает флакон, зависит от выбора самих игроков.

Однако прежде, чем это случится...

Огненное пиршество

Ещё до того, как субстанция в перегонном кубе алхимика прекращает пениться, дверь гаража распаивается, впуская внутрь порыв холодного ветра. Вслед за воздушной волной в самодельную лабораторию врываются три голодных Пандорианца.

Характеристики этих чудовищ представлены в подразделе “Dramatis Personae” этого Приложения. Они бросаются на Прометидов, используя первобытную стайную тактику и не подкрепляя её хоть сколько-нибудь продуманной координацией действий. Они жаждут только Азота – и ни один из них не собирается отступать перед группой молодых Прометидов.

Важно отметить, что Пандорианцы жаждут съедобного Пироса. Ложный Азот, пылающий в амулете алхимика, не кажется им привлекательным, хотя именно он привёл их в гараж, в котором им посчастливилось встретить столько съедобных источников Божественного огня. И напротив, Рассказчик может решить, что огонь Калогеро столь уникален, что может наделить Пандорианцев невероятным количеством пищи. Это значительно повышает ценность амулета, но вместе с тем делает его куда более опасным. В этом случае амулет может отвлечь Пандорианцев от борьбы с Прометидами, поскольку они всё время будут пытаться насытить желудок непостижимым Азотом, содержащимся в артефакте. Использование этого варианта будет особенно уместно в том случае, если в своре протагонистов участвуют Прометиды, неприспособленные к боевым сценам.

В начале конфликта присутствующие проходят обычную проверку Инициативы (по правилам, описанным на стр. 151 книги **World of Darkness Rulebook**). Затем начинается схватка. Пандорианцы не ведают ничего, кроме ярости и голода, а потому готовы сражаться до самой смерти. Тем не менее, невзирая на прямолинейную тактику, они способны использовать в бою определённые хитрости. Их трудно назвать по-настоящему сильными противниками, однако они чрезвычайно быстры, а потому все трое предпочитают изматывать своих противников стайными нападениями вместо того, чтобы драться с ними один на один. Они постараются выводить Прометидов из строя одного за другим, хотя и не станут их добивать, если только этого не потребует ситуация или если броски не укажут на обратное. Они привыкли совместно нейтрализовывать все угрозы и только потом приниматься за приём пищи.

Калогеро полностью избегает участия в схватке. Если он в состоянии продолжать работу во время боя, кипящего поблизости, он будет настойчиво продолжать своё дело. Опишите его отчаянные попытки защитить перегонный куб своим телом. Пусть он прольёт часть эликсира на пол. Он может даже специально швырнуть пузырёк с какой-нибудь едкой жидкостью для отвлечения Пандорианцев, однако он всё равно не станет бросаться в драку.

Рассказчик должен пользоваться каждой возможностью для того, чтобы сделать сражение красочным и волнующим. В дополнение к давно проверенным методам описания и поддержания темпа, Рассказчик должен позволить игрокам использовать в своих целях окружающую среду. До тех пор, пока это не станет напоминать боевик, поощряйте игроков на выполнение захватывающих манёвров. Пусть кто-нибудь из Пандорианцев встретит свой конец под колёсами ржавого автомобиля. Пусть самый сильный из персонажей прошьёт одного из монстров насквозь куском арматуры или обломком автомобильной оси. Учитывая разлитую в гараже нефть и наличие перегонного куба, выбрасывающего языки пламени, Рассказчик может допустить сцену небольшого пожара. Не стоит забывать и об электрических искрах, сыплющихся из разодранных проводов, и ущербе, который можно причинить с их помощью. В сущности, это не столько бой, сколько молниеносный штурм. Кто-то обязательно пострадет, кто-то — погибнет, а потому вся сцена должна быть проникнута образами недолговечности физической оболочки.

Неожиданное вторжение и ответы

Персонажи, сбежавшие из гаража или решившие исследовать его внешнюю сторону после нападения Пандорианцев, могут кое-что узнать о причинах нападения этих существ. Всякий, кто преуспевает в броске на восприятие (см. стр. 45 книги **World of Darkness Rulebook**), слышит отчётливый звук торопливых шагов, удаляющихся в ночное пространство. Кроме того, персонажи могут почувствовать то же ощущение, которое возникло у них в начале истории или даже при встрече с Карлой Второй: чувство Азота, рвущегося к Азоту. Звук удаляющихся шагов принадлежит именно Карле. Если персонажи слышат его и решают догнать убегающего незнакомца, используйте правила

пешей погони, описанные на стр. 65 **World of Darkness Rulebook**. Характеристики Карлы описаны на стр. 277-278 подраздела “Dramatis Personae”.

Если персонажам удастся поймать Карлу, у них практически наверняка появятся к ней вопросы. Она не станет драться с ними, если только кто-нибудь из персонажей не ударит её первым, и она заявляет о своей готовности сдаться сразу после того, как её настигают.

Мотивы Карлы зависят от того, как прошла её первая встреча с протагонистами. Если они расстались мирно, то Карла признаётся, что просто не знала, как ей ещё поступить. На пути к гаражу она столкнулась с троицей Пандорианцев. В надежде, что персонажи смогут её защитить, она бросилась к их убежищу. В конце концов, эти чудовища превосходили её численностью, хотя она сомневается, что смогла бы одолеть даже одного из них. Она хотела вернуться к протагонистам позже и рассказать им кое-что из того, что ей удалось подслушать в городе.

Если при первой встрече персонажи напали на Карлу или провели над ней ритуал лакуны, то факты несколько отличаются. В этом случае Карла по-прежнему сталкивается с Пандорианцами, однако к гаражу она бросается с другой с целью. Попад в засаду этих чудовищ, она решает привести их к логову персонажей, надеясь переключить их внимание на своих врагов. Она признаётся в этом, надеясь, что честный ответ позволит ей быстрее достигнуть взаимопонимания с протагонистами. Если этого не удастся, она готова принять любое наказание, которое они посчитают заслуженным, за исключением казни. Она не станет просто стоять и ждать смерти, хотя если протагонисты действительно соберутся её убить, обстоятельства будут против неё.

В любом случае, становится очевидно, что временное убежище в гараже отныне поставлено под угрозу. Любой, кто решит обдумать сложившуюся ситуацию, быстро придёт к выводу, что Пандорианцев привлёк “запах” Азота, исходящего не то от самих Прометидов, не то от ложного маяка Калогеро, не то от субстанции, готовящейся в эти минуты в их самодельной лаборатории. Необходимо найти другое убежище. Если протагонисты сделали Карлу Вторую своим врагом, то она становится ещё одним супостатом, знающим о местоположении их бывшего святилища. Если она остаётся со сворой в дружеских отношениях, то она, напротив, может приободрить их и предложить найти новое место, которое они смогли бы назвать своим домом.

(Кроме того, обратите внимание, что даже если протагонисты решат остаться в гараже, им придётся иметь дело с эффектом Опустошения, описанным на стр. 174-179. Как только они проведут там больше недели, область вокруг их логова приобретёт ещё более гнетущий вид, чем раньше. Учтите ещё и то, что поиски алхимических ингредиентов наверняка уводили персонажей далеко от их логова, а потому радиус Опустошения может оказаться гораздо шире, чем можно было бы ожидать в том случае, если бы они проводили свои поиски в пределах нескольких городских кварталов).

Как бы то ни было, Карла рассказывает, что она подслушала разговор нескольких подозрительных типов, которые обсуждали “скваттеров”¹², поселившихся в заброшенном гараже в Инглвуде. Участники обсуждения пришли к выводу, что с этими незнакомцами нужно что-нибудь сделать – и “Братство” готово взять решение этой проблемы в свои руки.

Пандорианцы. Одиноким Прометид, которому нечего терять. Алхимик со странным характером и бездоказательными обещаниями. А теперь ещё это “Братство”, с которым протагонистам ещё не довелось сталкиваться. Учитывая такое количество сторон, знающих об укрытии персонажей, уход из временного логова представляется лишь вопросом времени. Впрочем, время и покажет.

¹² *Скваттер* - незаконный поселенец.

Братство

Что такое Братство?

Ответ на этот вопрос персонажам ещё предстоит получить. Если вы планируете продолжение этой хроники в соответствии с историями, которые будут представлены в грядущих дополнениях, то ответ вы найдёте в первой же дополнительной книге, озаглавленной **Pandora's Book**. В сущности, Карла ошибочно назвала группу встреченных ей существ Братством, в то время как подлинное название этого коллектива звучит как “Бозеруд”¹³. Тем не менее, эти сведения персонажи смогут получить лишь в следующей части истории. Дополнительная информация об этой группе представлена в описании Карлы на стр. 277-278.

С другой стороны, если с этого момента вы планируете начать собственную хронику или если вы просто не можете дожидаться выхода книги **Pandora's Book**, существует несколько общих соображений по изображению Братства в игре.

- **Другие Созданные:** Если вам нравится мысль об использовании других Прометидов в качестве антагонистов, Братство можно изобразить как (малочисленное) общество, стремящееся к защите собственных интересов. Скорее всего, они также почувствовали зов Азота в начале истории и решили исследовать это явление. Закончив собирать информацию, они поняли, что в городе безо всякого присмотра действует группа неоперившихся птенцов, рискующих открыть смертным глаза на тайное общество Созданных, что, в свою очередь, может обрушить гнев смертных не только на них самих, но и на членов Братства.

- **Другие обитатели Мира Тьмы:** Если вы хотите использовать в своей хронике представителей иных сверхъестественных коллективов, Братство может стать антагонистической группой таких существ. В этом случае членами Братства являются оборотни, вампиры, маги или даже союз нескольких сверхъестественных сообществ. Их встревожило неожиданное появление малоизвестных созданий на территории, которую они привыкли считать своей. Вне зависимости от того, отличаются ли они параноидальным или территориальным характером (или действительно защищают себя от потенциальной угрозы), эти чудовища видели, что в гараже происходит нечто опасное, а потому решили положить деятельности Прометидов конец. Рассказчик может создать любую группу существ, которые, на его взгляд, подходят на роль антагонистов в текущей истории. Равным образом, он может использовать любую секретную фракцию из описанных в **World of Darkness: Chicago**.

- **Смертные:** Братство может быть тайным обществом охотников на нежить, организованной бандой или даже фанатичной группой дружинников, охраняющих родной квартал. Вне зависимости от своей идеологии и справедливости своего решения, эти смертные настроены против Созданных, и они обладают тем, чего протагонистам никогда не добиться: численным превосходством. Если даже главным героям удастся победить нескольких членов Братства, можно ли утверждать, что у них не найдётся товарищей, которыеотреагируют на такое событие с особой жестокостью? Если же Братство действует менее агрессивными методами, однако по-прежнему считает протагонистов врагами, то оно вполне может настроиться против своих противников прессу или полицию. Что если журналисты или сотрудники правоохранительных органов станут свидетелями (или даже участниками) сцены, в которой персонажи используют сверхъестественные способности или совершают безнравственные поступки?

- **Наблюдатели или союзники:** Нет никакой необходимости делать Братство группой антагонистов. Возможно, Карла неправильно поняла намерения тех людей, беседу которых она подслушала. Братство может быть организацией оккультистов, которые хотят изучить сверхъестественные феномены своего района. Оно может быть

¹³ Имеется в виду созвучие английского слова *Brotherhood* и названия группы антагонистов – *Botherúð*.

разрастающимся культом, которым с лёгкостью может воспользоваться любой смекалистый Прометид, готовый выдать себя за местное “божество”. Наконец, Братством может стать любая из трёх предыдущих групп, которая, тем не менее, ищет рекрутов или союзников вместо врагов.

Если ранее в ходе истории персонажам пришлось убить Карлу или запереть её в своём убежище так, что она просто не имела возможности выбраться и столкнуться с Пандорианцами, то чудовища находят гараж самостоятельно. Никаких удаляющихся шагов персонажи, выбравшиеся за пределы логова, в этом случае не услышат. Пандорианцы просто засекут концентрацию Азота и запах алхимических экспериментов в логове персонажей, после чего совершат на него набег. Разумеется, это не даст персонажам узнать о намерениях загадочного Братства, однако такова цена их жестокости и недалёковидности.

Дистилляция воды

Считайте эликсир Калогеро элементом экипировки. Его функциональная ценность напрямую зависит от качества ингредиентов и усилий, вложенных в их поиски персонажами. Поскольку эликсир обладает сверхъестественным характером, он не ограничен земным пределом в +5 очков. Максимальным бонусом *аква витэ* становятся +7 дополнительных дайсов. Даже если описанная ниже система предполагает более высокий бонус, количество дополнительных дайсов при использовании эликсира ограничивается семью.

Хотя вода жизни и не должна использоваться непосредственно в этой вводной истории, её ценность следует определить именно в этой части хроники, когда Калогеро заканчивает создавать эликсир. При потреблении *аква витэ* наделяет выпившего её персонажа бонусом к проверке на Возрождение (см. стр. 194-198). Тем не менее, этот бонус сохраняется только в течение суток. Поскольку ни один персонаж не способен обрести Смертность после одной-единственной истории, её использование на данном этапе стало бы совершенно бессмысленной тратой уникального эликсира.

С другой стороны, если вы не собираетесь продолжать хронику, описанную в других книгах сеттинга, вы имеете право приписать эликсиру иные функции, основываясь на тех же критериях, которые определяют эффективность зелья и в этой истории.

За каждый из пяти ингредиентов, вошедших в состав *аква витэ*, добавьте к общей эффективности эликсира бонус, соразмерный усилиям, которые приложили протагонисты для получения этих ингредиентов. Как только вы определите ценность каждого компонента, сложите их вместе и определите потенциал эликсира. Если конечный результат равен 0, повысьте его до +1. В обратном случае используйте сам результат. Если персонажи добросовестно собрали все компоненты, однако сделали это без особых раздумий и творческого подхода, они получают эликсир с рейтингом +1 просто за то, что выполняли требования Калогеро. Если они собирали ингредиенты наспех, небрежно и без особого желания, результат может оказаться столь низкокачественным, что вместо бонуса применивший его персонаж подвергнется равнозначному штрафу. Такова судьба, которую по воле Калогеро определили для себя сами протагонисты.

Модификатор	Условие
+1	Поиск ингредиента сопровождался энтузиазмом и изобретательностью
+1	Высококачественный или редкий ингредиент
—	Ингредиент обладает удовлетворительным качеством.
-1	Ингредиент отличается низким качеством или вообще представляет собой подделку

- 1 Ингредиент был найден без особого интереса или без творческого подхода*
- 1 Приобретение ингредиента причинило страдания живым существам**

* Это не означает, что игроки должны получить штраф за слишком буквальную интерпретацию требований Калогеро. Например, самый настоящий клюв ибиса обладает как минимум “удовлетворительным качеством”, даже если его нельзя назвать “редким”. Этот штраф скорее относится к попыткам набросать от руки рисунок ибиса или использовать перегоревшую лампочку в качестве “света мёртвой звезды”. Как всегда, оценку действиям игроков выносит Рассказчик.

** Обратите внимание, что страдания не всегда означают физический вред. Если персонажи сломали несколько чужих предметов или даже вступили в схватку для получения доступа к ингредиенту, они не должны получить никакого штрафа. И только если они оказались невероятно жестоки в попытках присвоить ингредиент или нанесли кому-либо ненужный ущерб, они получают означенный штраф.

Dramatis Personae

Калогеро, алхимик

Реплика: *До тех пор, пока вы мне не доверитесь, я ничем не смогу вам помочь.*

Биография: Будучи исследователем египетских и греческих секретов алхимии, Калогеро не один год заворожённо изучал тесные взаимосвязи мистического и земного миров. А потому нетрудно себе представить, какую горькую иронию он увидел в одном из собственных открытий, указывающих на то, что он и сам некогда был алхимическим порождением - Прометидом.

В своей предыдущей жизни Калогеро, брошенный разочаровавшимся Осирианцем на произвол судьбы, исследовал собственную судьбу с характерной для его рода отрешённостью. За двадцать лет, потребовавшихся для прохождения Паломничества и достижения золотого часа Авроры, Калогеро добился множества личных успехов и развил неординарные мистические способности. Теперь Калогеро – один из Искуплённых.

Хотя Калогеро никогда не рассматривал своё существование как противоестественное, он признавал его аномалией в земных условиях – как, впрочем, и другие таинственные создания, с которыми он делил ночь. Он посещал двор Князя Максвелла. Он встречался с величайшими светилами стаи Стальных архитекторов. Он обменивался секретами и ритуалами с магами Серебряной лестницы из замковой фракции. В сущности, он повидал практически все сверхъестественные закоулки Чикаго. Он запоминал имена и собирал данные о мистическом состоянии каждого из встреченных им созданий в попытке понять, как это может помочь ему в выполнении Великой Работы.

Пережив Возрождение, Калогеро изменил своё отношение к окружающим. Хотя первоначально он обладал средневековым складом ума – самостоятельно проводил все алхимические исследования, не желая делиться знаниями с потенциальными союзниками и другими Созданными, - часть Паломничества Калогеро включала постижение человеческого сострадания. Только по формировании человеческой личности Калогеро понял, что он должен был помогать окружающим на пределе своих возможностей. И хотя он до сих пор не считает себя учителем или наставником, теперь он готов разделить свои алхимические познания и оккультное мастерство с окружающими.

Описание: Наступление среднего возраста оказало на Калогеро пагубное воздействие. Это неуклюжий, полноватый мужчина со средиземноморским телосложением и тёмными вьющимися волосами, уже поседевшими на висках. Он громко дышит - не то через рот, не то через ноздри – и, судя по всему, находится далеко не в лучшей форме. Он носит свободную одежду наподобие военной формы или свитеров, не стесняющую его широкие движения. Последнее заставляет его казаться ещё полнее, чем он есть.

Использование в истории: Вы - одинокий человек, придавленный бременем своих знаний и вынужденный отказывать себе в удовлетворении собственных желаний. В изучении алхимических тайн вы обрели великую мудрость, однако вы недооценили обязанности, которые наложили на вас совершённые вами открытия. Кроме того, ваши взаимоотношения с другими людьми часто носят вынужденный характер, что делает их не слишком приятными, невзирая на ваши альтруистические побуждения. Вы действительно хотите помогать людям, однако эти создания часто расстраивают вас, поскольку не все из них хотят вашей помощи, как не все хотят помогать себе вообще.

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (классика) 3, Ремесло 2, Расследование 1, Медицина 2, Оккультизм (алхимия) 4, Наука 2

Физические Навыки: Вождение 1, Кража 1, Выживание 2

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Убеждение (забалтывание) 2, Обман 1

Преимущества: Союзники (оккультисты) 2, Контакты (сверхъестественные коллективы) 1, Холистическая медицина, Языки (древнеегипетский (в сфере алхимических терминов), греческий, латинский, немецкий)

Воля: 7

Нравственность: 8

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Лень

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 9

Здоровье: 7

Карла Вторая

Реплика: *Что-то заставило меня прийти сюда. Что-то внутри меня. Что происходит? Кто вы такие?*

Биография: С момента создания Карлы прошло совсем немного времени. Так же, как и другие Прометиды Чикаго, она услышала зов Азота и потянулась к алхимическому маяку во временной лаборатории Калогеро. Она мало что знает о своей искусственной сущности, как и об истории своего создания. В сущности, если персонажи игроков почти наверняка помнят что-нибудь о первых годах своей жизни и даже, вполне вероятно, успели выбрать себе имена, Карла не обладает подобной роскошью. Она называет себя “Карлой Второй”, потому что так её звали с самого начала (по крайней мере, с начала её короткого существования). Из всей истории своего создания она помнит лишь то, что ей пришлось вытянуть себя из болотной трясины. Она не помнит, чтобы хоть краем глаза видела своего создателя.

В действительности, Карла была создана членами Бозеруда – малочисленной, но агрессивной секты Прометидов, считающих Пирос достаточно ограниченным источником. Они боятся других Прометидов, поскольку убеждены, что каждый новый Созданный ставит под угрозу их собственные шансы на достижение Возрождения. Они создали Карлу Вторую для того, чтобы она обнаруживала новых Созданных и приводила членов братства к их логовам, прежде чем они смогут достать (и растратить) драгоценную энергию Пироса. Карла – второе творение братства, созданное с этой целью одним и тем же творцом. Бозеруд наделил Карлу разнообразными навыками для того, чтобы она смогла легко сойтись с другими Созданными и завоевать их доверие.

Как бы то ни было, Карла ещё не знает о своей тайной миссии. Её создали с жуткой целью, однако она приложит все силы к тому, чтобы развить собственную личность и

увидеть перед собой более подходящие цели и перспективы. Бозеруд знают об этом, как они знают и о лицемерии, стоящим за попыткой создания нового Прометида для того, чтобы очистить мир от излишков Созданных. Однако отчаянные времена требуют отчаянных методов, и как только Карла выполнит свою миссию по сокращению численности других Созданных, Бозеруд уничтожат её, не позволив ей окончательно развить собственную личность (во всяком случае, на это они надеются).

Описание: Карла выглядит как простая молодая женщина, которой недолго осталось до тридцатилетия. У неё каштановые волосы и немного вздёрнутый нос. Она постоянно выглядит взъерошенной, словно пренебрегает собственной внешностью. Одеждой ей служит случайный ассортимент украденных вещей: джинсы, пуловер, кроссовки — причём не всегда подходящих размеров. Она ещё ни разу не меняла эту одежду. Карла носит её с момента создания, чего трудно не заметить постороннему.

Когда проявляется её обезображенность, Карла Вторая выглядит так, словно выбралась из грязи или лужи застоявшейся мутной воды. На левом плече можно заметить алхимический символ “ошибки” или “недостатка”.

Использование в истории: Вы ещё не совсем понимаете, что тут делаете, однако другие создания, встреченные вами в заброшенном гараже, очень похожи на вас. Вы чувствуете ужасающую пустоту внутри, однако их присутствие унимает это пугающее чувство — по крайней мере, на какое-то время. И всё же вы ощущаете странное нежелание доверять тем, кто обладает возможностью взять вас под контроль. Вам нужно узнать больше о себе, больше о своей сущности — и лишь потом думать о вступлении в какую бы то ни было группу. Иногда вы чувствуете необъяснимую ненависть или даже стыд по отношению к самой себе, однако вам трудно объяснить природу этого чувства. Об этом вам тоже необходимо узнать.

Наследие: Таммуз

Путь Очищения: Купрум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Ремесло 1, Расследование (шпионство) 1, Медицина 1, Оккультизм 1

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Вождение 1, Кража 1, Скрытность (смешивание с толпой) 3, Выживание (поиск пропитания в городе) 3, Холодное оружие 1

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Убеждение 1, Коммуникабельность 1, Знание улиц 1

Преимущества: Чувство опасности, Здравый смысл, Быстрый бег 2, Наставник 1, Остаточные воспоминания 2

(Обратите внимание, что Карла не осознаёт покровительства со стороны Бозеруда. Они обращаются к ней и помогают ей по собственному усмотрению, вне зависимости от её желаний. Они достойны гораздо больших значений в Преимуществах *Наставник*, однако сам факт отдалённости их покровительства сокращает эту ценность всего до одного-единственного очка)

Воля: 5

Человечность: 7

Добродетель: Надежда

Порок: Зависть

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 12

Здоровье: 8

Азот: 1

Дарование: Титаническая выносливость

Трансмутации: *Корпореум* — Автономный контроль (•) *Метаморфозис* — Благословение Фетиды (••)

Пирос/ Пирос за раунд: 10/1

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Кулак	0(T)	—	3	—

Броня: отсутствует

Пандорианцы:

Гелзас, Марриб и Вейн

Реплика: [*Скрежет зубов и пощёлкивание когтей*]

Биография: Эти голодные твари следуют за любым источником Азота, который они в состоянии настичь. Все трое были созданы более могущественными Пандорианцами, которые, впрочем, мало чем отличаются от диких животных.

Описание: Все трое обладают маленькими подвижными телами, созданными, по всей видимости, из костей и мышц. Из выпирающих сухожилий сочится фиолетовый икор, а по телам периодически пробегают венки пульсирующего фиолетового пламени. Острые чёрные когти венчают их монструозные пальцы, а рты полны не менее острых искривлённых зубов.

Использование в истории: Невзирая на примитивную психологию, эти Пандорианцы способны использовать в схватке определённые манёвры. Они скорее быстры, чем сильны, а потому предпочитают набрасываться на каждого противника всей стаей вместо того, чтобы разделяться и биться один на один.

Подобие: Огнерождённые

Ранг: 1

Ментальные Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 2, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 0, Самообладание 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой (укус) 2, Скрытность 2, Выживание 2

Социальные Навыки: Запугивание 1

Воля: 4

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 12

Размер: 4

Здоровье: 8

Трансмутации: Причудливое оружие (когти ••, клыки ••)

Дарование: Тигель плоти (••••)

Пирос/Пирос за раунд: 10/1

Оружие/Атака:

Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенность
Укус	1(J)	—	7	—
Когти	1(J)	—	6	—

Броня: отсутствует

Эпилог:

Моё омерзительное потомство

Первый день

Всё прошло лучше, чем я ожидал.

Минуло уже немыслимо много времени с тех пор, как я в последний раз брался за эту работу. Я забыл, как тщательно нужно следить за своими движениями, когда зашиваешь ткани. Ароматы распада и разложения, сальная податливость жира и слизи, прочность костей и сухожилий, - вот что вернуло мне по-настоящему сильные воспоминания. К счастью, у меня была уже большая часть её нового тела, позволяющая не медлить с работой, однако мне всё равно потребовалось время, чтобы найти недостающие части тела и перенести их сюда незамеченными. Увы, жара, пронизывающая это место, не слишком способствует хранению мяса.

В горле всё ещё чувствуются сырые комки, оставшиеся от желчи, которую я сплюнул в неё. Но сложнее всего была хирургическая операция. Мне пришлось проявить недюжинную смекалку, чтобы заставить конечности сойтись друг с другом. Только закончив собирать её тело и сделав последний стежок, я позволил себе отступить и окинуть работу взглядом. В целом, я остался доволен. Было бы лучше, если бы левая рука оказалась немного длиннее или если бы я сумел подыскать более подходящую пару ног. Но к чему расстраиваться из-за пустяков. Я должен смотреть на своё творение шире.

Электромагнитное поле сделало меня несколько легкомысленным. Я волновался, что переборщил с напряжением или неправильно установил контакты на терминалах, особенно в основании черепа. Когда генератор начало коротить и пространство наполнилось запахом озона, я спросил себя, хватит ли мне смелости сделать вторую попытку. Однако затем я увидел, как поднялась и упала её грудная клетка.

Дыхание. Жизнь.

“Можешь открыть глаза”. Такими словами я встретил её. Я увидел, как вздрогнули её веки. Я выключил огни, с тем чтобы не ослепить её и не дать ей увидеть моё лицо слишком рано. Я взял её руку и мягко погладил её. Она окончательно распахнула глаза, которые оказались яркими, ясными и спокойными. И даже мудрыми. Лишь единственную слезу проронила она, когда посмотрела на меня и стала ждать, что я сделаю.

Моя красавица.

Первая неделя

За семь дней она стала увереннее и сильнее. Моторные функции стремительно прогрессируют, и она уже произносит слова отчётливо, без затруднённого дыхания, которое сопровождало её речь в самом начале. По ночам мы выходит на прогулку, чтобы посмотреть на звёзды, и она задаёт мне простые, но вдумчивые вопросы. Я стараюсь давать ей самые элементарные ответы, на которые только способен. Пока ещё я не рассказывал ей о внешнем мире, как не упоминал и о нашем виде и его роли в человеческом обществе. Она знает, что я сотворил её, но не знает, как. Она не спрашивает, кто создал меня или почему. Если так будет продолжаться и дальше, я смогу стать почти счастливым.

Она не проявляет никаких признаков восстановления памяти о своей предыдущей жизни. Пока что я не готов к исследованию этого вопроса. Осталось и так слишком мало времени.

Вторая неделя

Сегодня наступил непродолжительный период регресса. Я обнаружил её в комнате, которую отвёл ей в своём убежище. Она сидела на самом краю кровати, уставившись на свои руки. Она сказала, что иногда испытывает странное чувство, словно её руки

пытаются оторвать себя от тела. Сказала, что иногда чувствует себя так, словно это не её руки и что они были “чьими-то ещё”, а потому не всегда хотят её слушать. Тем утром я заметил, что простые задачи наподобие открывания дверей или передвижения стульев требуют от неё повышенной концентрации. Я объяснил, что её тело всё ещё слишком молодо, а потому различные его части могут развивать моторные функции в разном темпе. Я рассказал ей, что сам когда-то испытывал подобные затруднения, однако уже давно не чувствую ничего подобного.

Это заставило её поинтересоваться, как она была создана и откуда пришёл её разум. Я стал отвечать ей самыми неопределёнными словами из тех, которые она вообще соглашалась принять. Она захотела знать, все ли рождаются таким образом. Она заметила, что ей кажется, будто “люди” начинают свою жизнь в качестве маленьких детей, а потом медленно вырастают во взрослых. “Разве это не естественный путь развития?” - спросила она. И если да, то почему она отличается от остальных? Даже невзирая на то, что я ожидал подобных вопросов, когда я услышал эти слова из её уст, в голове зазвенело. Я понял, что если не буду достаточно осторожен, то каждый ответ может привести к целому потоку новых вопросов. Я попытался объяснить, что мы с ней не похожи на большинство людей, однако для изучения своего состояния ей понадобится потратить немало времени, и ещё больше – на осознание полученных сведений. Под конец я сказал, что если она будет терпелива и пообещает доверять мне, со временем я отвечу на все вопросы. Она стала возражать, однако, мне кажется, в глубине души она и сама была рада тому, что я ушёл от ответа. Она начинает ощущать бремя, которое ждёт её в будущем.

Третья неделя

Я проверял её лексику и языковые навыки. Она хорошо помнит общие слова и фразы, даже понимает идиомы и коллоквиализмы своего родного языка. Она может назвать некоторые, хотя и не все, культурные и исторические события, которые должна была знать перед смертью. Кажется, она понимает ещё и определённую часть технических терминов своей бывшей профессии, однако испытывает значительные затруднения, формулируя их значение. Она не помнит ни одного названия, имени или места из своей прошлой жизни.

Однако это не означает, что она никогда их не вспомнит. Это может случиться очень и очень скоро. Я прослушал записи, которые делал с момента нашей первой беседы. Насколько я могу судить, речевые обороты, которые она использовала на протяжении этого времени, оставались практически неизменными. Конечно, записи не могут покрыть всего её лексического запаса — мы знаем друг друга всего лишь несколько дней, — но ритмы и интонации кажутся одинаковыми. Это хороший знак, не так ли? Должно быть, у неё в голове всего одна личность.

Я хорошо понимаю, сколь низка вероятность того, что мой эксперимент принесёт те плоды, которые я желаю увидеть. Я не знаю ни одного Прометида, который сохранил бы в памяти все детали своей смертной жизни. Каждый из нас создан заново, а не реинкарнирован из обладателей тел, послуживших материалом для нашей искусственной плоти. Однако она не была простой женщиной. То чудовищное преступление, которое я совершил, может быть беспрецедентным, и кто знает, чем оно может кончиться? Кроме того, какой у меня вообще был выбор? Я должен был узнать то, что знала она. Возможно, другой представитель моего вида выбрал бы иной подход к этому эксперименту, однако я не могу доверять другому в деле подобной важности.

Первый месяц

Она обратилась к чтению. Периодически я даю ей отдельные книги из своей библиотеки, с тем чтобы она смогла утолить свою жажду знаний о мире за пределами этой пустыни. Возможно, тем самым я допускаю ошибку, однако, по меньшей мере, это её отвлекает. Мешает ей задавать вопросы, на которые я не хочу отвечать. Когда она не

читает, она уходит в пустыню. Я думаю, что она находится на грани осуществления своей первой Трансмутации. Я уже объяснил ей элементарные принципы взаимодействия с Пирсом и Азотом, а также дал почитать некоторые алхимические трактаты. Мне любопытно наблюдать за тем, как она пользуется обретенными знаниями.

В последнее время я замечаю в ней проявления гнева. Сжатые кулаки, стиснутые челюсти. Она пытается скрыть его, но я могу с полной уверенностью сказать, что время от времени в ней закипает кровь. Является ли этот гнев простым следствием темперамента нашего Наследия или же он направлен именно на меня (а может, мне следует допустить и то, и другое одновременно) – пока что я не возьмусь утверждать. Я знаю, что она не захочет говорить со мной на эту тему. Иногда ночью, когда она ускользает из дома (меня она больше не приглашает на эти прогулки), я слышу на расстоянии сдавленные вопли и задаюсь вопросом, не пытается ли она таким образом выплеснуть свою ярость.

Кажется, она была в моём рабочем кабинете. Я всегда держу его на замке, но, возможно, она нашла способ пробраться внутрь, не оставляя явных следов. Этим утром я пришёл в него впервые за всю неделю, чтобы проверить кое-какие бумаги, и обнаружил их там, куда никогда бы не положил их сам. Впрочем, есть вероятность, что я бросил их туда по рассеянности... не знаю. Если она действительно здесь была, то она не могла не заметить рисунков, прикреплённых к стенам. Хирургического оборудования в склянках со спиртом. Банок с неиспользованными тканями, фрагментов плоти, от которых я отказался. Моих примечаний о том, как я восстанавливал её сломанную шею, присоединял новые руки и ноги к уже подобранному туловищу. Я рассказывал ей о том, как она была создана, но только в общих чертах. Для неё будет шоком увидеть всё это разом. Что если я напрямую спрошу её? Или это лишь увеличит пропасть, растущую между нами с каждым прошедшим днём?

Сегодня у нас колоссальный прорыв. О боже, боже, я думаю она может всё вспомнить. У нас с ней был разговор – в сущности, даже горячий спор. Она хотела, чтобы я увёл её из пустыни, а я пытался объяснить, что пока ещё слишком рано. И когда я уже начал терять терпение, она назвала меня “Верни”. Не Отец, а Верни. Я ни разу не называл себя так в её присутствии и она не могла услышать, чтобы я произносил его. Я даже не записывал его в своих документах. Я спросил, почему она назвала меня этим именем, а она ответила, что не знает и, судя по всему, это просто бессмысленная оговорка. Но я не теряю надежды на то, что это был мимолётный проблеск возвращающейся памяти, маленький росток, проклюнувшийся из почвы и имеющий все шансы вырасти во что-нибудь более крепкое.

Последний день

Катастрофа. Она ушла.

Само собой, это я виноват. Я прослушивал одну из своих кассет – ту, на которой была зафиксирована её смерть. Дело близилось к ночи. Она гуляла в пустыне и уже не возвращалась домой достаточно долго. Я всё задавался вопросом, где она может быть, когда слышал какие-то звуки у двери. Я подумал, что это она, и вышел наружу, чтобы её встретить. Но там никого не было. Какое-то время я просто стоял у двери, разглядывая звёзды и наблюдая за метеорами. Когда я вернулся в свой кабинет, она была там. Отчаянно вслушивалась в конец записи.

Она не могла не распознать звук своего голоса. Как и моего. И, возможно, того мужчины. Я приложу расшифровку записи в конце этого документа, чтобы навсегда запечатлеть здесь минуту своего краха.

Я никогда не видел подобного выражения на её лице. Такой чистой ненависти.

“Ну вот”, - сказал я. - “Теперь ты всё знаешь. Знаешь, что ты и я созданы для того, чтобы природа и её обитатели вечно гнали нас прочь от себя. И что единственная возможность обрести покой - преобразовать Внутренний огонь в истинную, человеческую душу”.

Я не стану записывать здесь слова, которыми мы обменивались после этого. Я не сопротивлялся, когда она ударила меня. Я не пытался остановить её, когда она бросилась прочь. Я думал, что следует выждать какое-то время, прежде чем идти вслед за ней. Но когда я начал её искать, вокруг была только пустыня. К рассвету вся территория превратится в огромную сковородку, выжить на которой будет тяжело даже таким, как мы. Однако она нашла припрятанную мной машину. Следует полагать, к моменту, когда я вообще вспомнил о транспортном средстве, мой потомок был уже далеко отсюда. Быть может, если бы я рассказал ей, как я в ней нуждался, если бы я попросил, чтобы она не бросала меня, возможно, я бы не потерял её.

*****Фрагмент записи*****

АГ: Что... Брайан? Брайан, помоги мне.

БТ: Я не могу, Эгги. У него Мари. И внук судьи Картера.

В: О да. Когда люди шерифа Тирни н-нашли меня на кладбище, я почувствовал, что мне следует пойти с ними. И когда пришла ты, я увидел в тебе что-то знакомое. Я спросил себя, может быть, это тебя обещ-щал мне ангел? Я решил, что лучше всего будет поиграть в эту шараду. На следующую ночь я н-нанёс визит шерифу Тирни и судье Картеру, чтобы з-заставить их з-задержать тебя здесь. А теперь я наконец вспомнил. Это ведь т-ты была на той мельнице, разве нет? С моей Невестой? Это она п-послала тебя сюда расспросить меня, в-выявить мои планы? Ты знаешь, где она. А теперь это должен узнать и я.

АГ: ...в... свинце... в... золоте...

В: Вот как. Что ж, теперь нет никакой нужды притворяться, что эти жалкие цепи могут меня удержать. Шшш...

АГ: Теперь я понимаю. Свинец... в золото. Вот чего ты хочешь... превратить себя в настоящего человека!

БТ: А ну прекрати. Не трогай её! Я не дам тебе... мне плевать, что там...

В: Потише, шериф. Постарайся больше не подниматься. Не то я сделаю это снова.

АГ: Нет, пожалуйста, подожди! У меня... двое детей...

В: Так почему бы тебе не остановить меня? Время игр закончилось. Ты была там с моей Невестой. Ты – моё омерзительное п-потомство. Поддавшееся её обещаниям. Так прояви себя. Попробуй какую-нибудь Трансмутацию. Прояви свою силу, и как знать, может быть, ты останешься жить. Если хочешь, я подожду, пока ты нанесёшь первый удар.

АГ: Я... н-н... не могу...ааа...

В: Похоже, ты ничему не научилась за то столетие, которое минуло с нашей последней встречи. С того момента, когда ты попробовала меня убить.

АГ: Подожди! Пожалуйста... убери руки с моего горла... Я... я хочу знать, как там Брайан.

В: Забудь о нём! Это обо мне ты должна сейчас беспокоиться.

АГ: Ты чудовище!

В: Все мы чудовища.

АГ: Боже. Даже не верится... я...

В: Где моя Н-невеста? Р-рассказывай.

АГ: Откуда мне это знать? Почему ты терзаешь меня?

В: Не пытайся сбить меня с толку, это не поможет. Тебе уже ничто не поможет.

АГ: [неотчётливо] ...знаю... достаточно. Вот почему ты так измучен!

В: Повтори.

АГ: Теперь понятно, почему. Свинец в золото. Чудовище в... в человека. Вот зачем ты здесь, правильно? Вы сравниваете себя со свинцом. А человечество уподобляете золоту. Вы... Прометиды. Все вы пытаетесь стать людьми. Настоящими, живыми людьми!

В: Поднимись.

АГ: Я сказала что-то не так?

В: Это называется Великой Работой. Попытка подготовить Азот к замещению полноценной душой. Медленный путь, по которому Прометид приближается к обретению человечности. Но я больше не верю в этот великий обман.

АГ: Ты ведь неискренен. Ты... всё ещё веришь... разве ты не понимаешь? Вот почему ты так измучен. Какая-то частичка твоей души всё ещё верит, что даже... даже такой, как ты, может стать человеком. Если бы это действительно было невозможно, ты бы давно примирился со своей природой. Ты... ты нашёл бы способ найти покой. Но пока есть шанс, даже самый крохотный, что ты можешь стать человеком, одним из тех, кому ты так завидуешь, ты не успокоишься. Тебе нужно понять, в чём ты допустил ошибку. Почему до сих пор остаёшься чудовищем. И тебе не обрести покой до тех пор, пока ты это не выяснишь.

В: В-вставай же, чёрт побери. Я убью тебя на полу, если понадобится. Так что лучше вставай. Скажи мне, где Невеста, и может быть, я дам тебе шанс.

АГ: Возможно... возможно, всё это потому, что ты одержим ей. Ты не испытываешь к ней ни гнева, ни подлинной ненависти. Ты... жаждешь тех кратких мгновений, которые некогда провёл с ней, потому что тогда ты что-то почувствовал. То, что не чувствовал ни до, ни после. Ты почувствовал себя человеком.

В: ДОВОЛЬНО!

В: ...

В: Не надо притворяться такой хрупкой.

В: Сколько крови...

В: Быть не может. Человека нельзя убить с такой лёгкостью. Как она вообще... я... я убил её? Должно быть, это какая-то хитрость. Доктор?

БТ: Убери... свои... руки... от... тела.

В: Она... она и правда мертва. Но к-как это...

БТ: Чёртов... сукин сын.

В: Я... у-у... уб-бил её. Но этого просто не может б-быть. Я знал её раньше. Сотню лет н-назад. Как она может быть теперь человеком? Как?!

БТ: Чёртов... сукин...

В: Заткнись! Я убил её, ты что, не видишь? Она м-мертва! Она... она н-не была такой, к-как я. Больше не была.

В: Он-на была человеком! Настоящим ч-человеком. Она н-нашла дорогу. Проклятье! Чёртовы квашмалимы! Почему они не сказали, кого посылают ко мне? Она н-нашла путь. А я уб-бил её! Боже... Она м-могла рассказать мне, как ей это удалось. М-могла открыть мне секрет. Я бы з-заставил её сказать... я бы... Господи, что я наделал!

БТ: Где... где... моя жена?

В: Как т-тебе это удалось, доктор Грей? Я мог бы заставить тебя всё рассказать. А теперь мне тебя не достать!

БТ: Пожалуйста...

В: П-постой-ка. Нет. Нет, ещё как достать! Я знаю, что делать. Я з-наю, как ты мне послужишь. Я же м-могу вернуть тебя, правда? Я м-могу собрать тебя заново и

посмотреть, ч-что ты запомнила... или заставить пройти всё Паломничество с-с самого начала. Да... у тебя прекрасное тело. Жаль, что придётся заменить эти ножки...

БТ: Пожалуйста... скажи... где моя жена?

В: Хорошо, шериф. Вы сослужили мне достойную службу – по-своему. Я г-говорил, что ваша жена заперта в шахтах, но это ложь. В церкви, в которой я прятался, есть кладовка с фальшивой стеной. За ней лестница, ведущая в подвальные помещения. В-ваша Мэри в одном из них, как и сынишка Картера. В-в темноте, р-рядом с телами детей, включая вашего погибшего сына. Я оставил им пищу и воду. Когда оправитесь от того, что увидели здесь, идите и заберите их. И молитесь, чтобы ваша жена была такой же, какой вы её запомнили.

БТ: А ну-ка... ты... положи её [невнятно]

В: Прощайте. Больше мы не увидимся.